Participá del Concurso 8º Aniversario • HAY 100 PREMIOS

ACTION GAMES

¡¡¡FELIZ DIA DEL ESTUDIANTE!!!

Rep. Argentina - AÑO 8
Edición 99
$ 4,70
ISSN 0328-5081

00099
9 770328 508007

EDITORIAL QUARK

Street Fighter III

Syphon Filter 2

TRUCOS
ESTRATEGIAS
NOVEDADES

Medievil 2

PlayStation

Shenmue

Dreamcast

Vagrant Story

PlayStation

Gran Turismo 2 (Playstation)
Tekken Tag Tournament (Playstation 2)
Resident Evil: Code Veronica (Dreamcast)
Street Fighter III, Double Impact (Dreamcast)
Haunted Casino (PC)
Scrabble (PC)



SERVICE OF COMPUTER AND

EL 1º SERVICIO TÉCNICO ESPECIALIZADO EN PLAYSTATION EN ARGENTINA

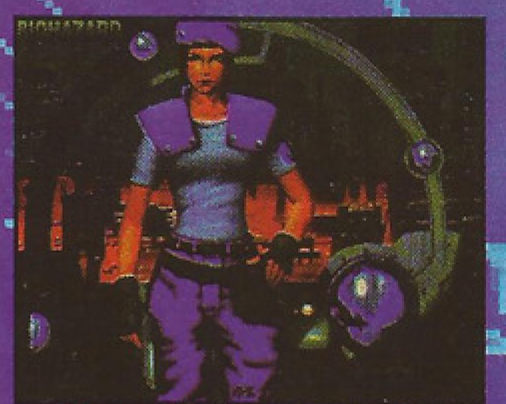
ATENCION: TENEMOS LA SOLUCION PARA QUE PUEDAS VER LOS JUEGOS DE PLAYSTATION PAL EN TU CONSOLA.

REFORMAMOS TU PLAYSTATION A BI-NORMA
PAL EUROPEA A PAL-N Y NTSC (AMERICANA)
NTSC (AMERICANA) A PAL-N Y NTSC (AMERICANA)
NTSC (JAPON) A PAL-N Y NTSC (AMERICANA)

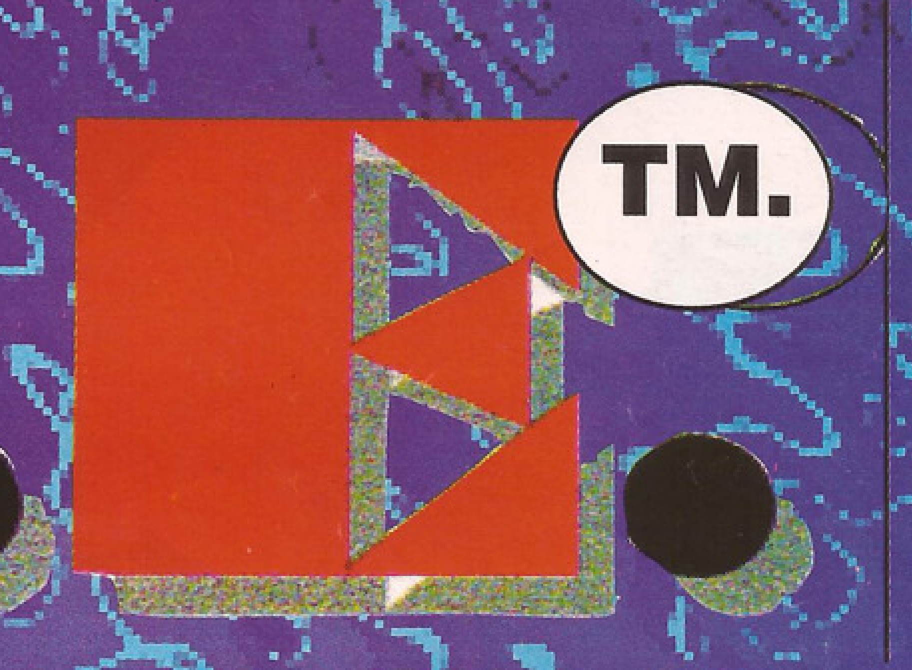
ANTE CUALQUIER DUDA CONSULTANOS TELEFONICAMENTE EN EL HORARIO DE 9:30 A 19:00. TE/FAX. 954-8522. TE BRINDAREMOS TODO EL APOYO TECNICO QUE NECESITES

NO PUEDES ESCAPAR A TU DESTINO NI TAMPOCO A UNA PLAYSTATION

REFORMAS DE PLAYSTATION


REVESTIMIENTOS PARA CONSOLA
PLAYSTATION
VENTAS POR MAYOR Y MENOR



SYSTEMS OF ENTERTEINMENTS



Te presentamos la nueva consola Playstation 2 que aparecera en el mercado americano y europeo, aproximadamente en los meses de julio y agosto del 2000.

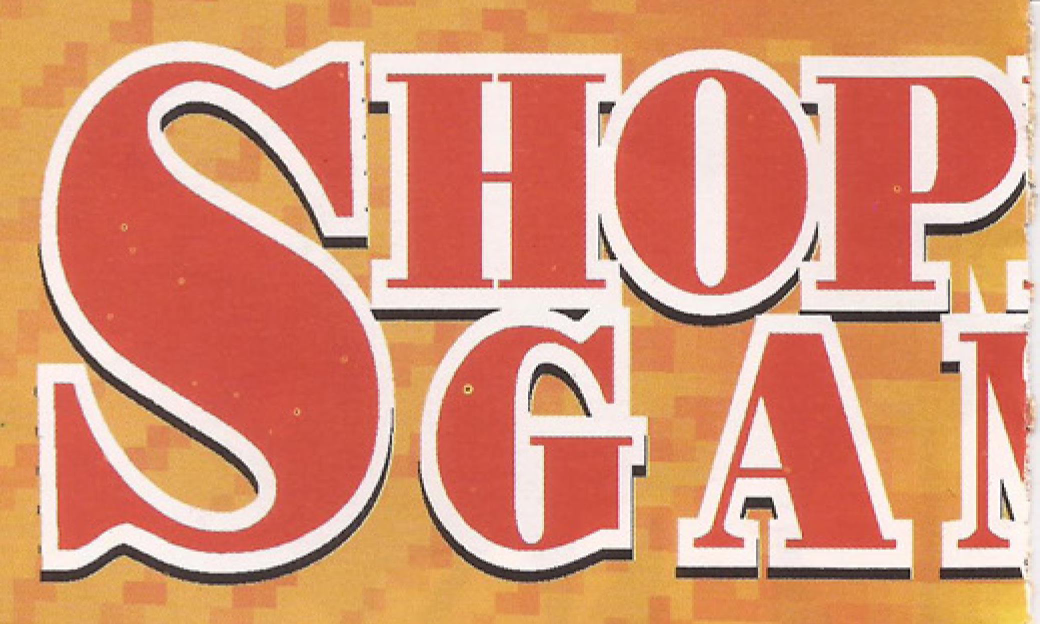


Consultas telefónicas
NUEVO TEL: 4 954-8522

Horario: lunes a viernes de 10:00 a 19:30 hs., sábados de 10:00 a 14:00 hs.

Juan Domingo Perón 2338, 1º "A" - C.P. 1040

La mejor atención



ESPECIALISTAS E

Servicio técnico



SEGA GENESIS 2
Con dos Joystick
y un juego de regalo



Dreamcast



SEGA GENESIS 3
Con dos Joystick
y un juego de regalo



NINTENDO 64
Con dos Joystick



FAMILY
Con dos Joystic, pistola
y juegos de regalos



FAMILY COMPLETA
Con dos Joystick y 500 juegos

FAMILY NOTEBOOK
Con dos Joystick y pistola
32 ejercicios
(dibujo, mecanografía, ej. matemática)
y juegos de regalo



TECLADO FAMILY
Con dos Joystick y pistola



FAMILY (tipo NINTENDO)
Con dos joystick y
800 juegos incorporados

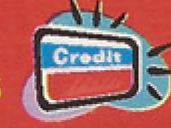


FAMILY COMPLETA
Con dos Joystick pistola
y juegos de regalo

Tenemos los mejores precios del mercado

AV. RIVADAVIA 11596 (Frente estación Liniers) CAP. FED.- TEL: 4641-1641

Envíos

Pagos con tarjetas 

VISA - MASTERCARD- LIDER - CABAL

Lu

ISO Organización & Diseño 15-5325-6334

PING
ME G®

N VIDEOJUEGOS
especializado

El mayor surtido



PLAY STATION COMPLETA
Con Joystick y trasformador



PLAY STATION 2
Con Joystick
y un juego de regalo



ACCESORIOS



Volante para Play
con vibración





Adaptador para 4 jugadores
de Play

Memory Card para Play



Joystick inhalámbrico
para Play



Joystick con
vibración analógico



Joystick inhalámbrico
analógico



Pistola con pedal y
vibración para Play



Joystick para Play

Joystick SEGA

















bierto
s a Sabados
de
a 20:30 hs

AV. SAENZ 935 (1437) CAP. FED. - TEL/FAX: (011) 4919-1989
shopping_game@ciudad.com.ar

interior del país

ACTION GAMES

AÑO 8 - Nº 99 -
OCTUBRE 2000



Herrera 761/63
(1295) - Buenos Aires - Argentina
Tel./Fax: 4 301-8804

Director
Horacio D. Vallejo

Producción
Pablo M. Dodero

Publicidad
Alejandro Vallejo Producciones
Te.: 15 4 029-8665

Página Web: www.editorialquark.com.ar

Web Master
"Contacto Pub Café", Bacacay 1715
(1407) Flores, Te.: 4632-7957

Distribución
Capital
Carlos Cancellaro e Hijos S. H.
Gutemberg 3258 - Capital - 301-4942

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Vélez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
Alavista S. A.
Joaquín Suarez 3093 - Montevideo. - R.O.U.

Diagramación:
José F. Caballero - Prod. Publicitarias
Te.: 15 4 143 2967

Fotocromía
Mac Time
Av. Scalabrini Ortiz 444 - Capital

Impresión
IMPRENTA ROSGAL
Montevideo - R. O. Uruguay

El personal de Editorial Quark se comunica con MOVICOM

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.

SUMARIO

PLAYSTATION

PLAYSTATION 2

DREAMCAST

PC

TRUCOS

Hola, queridos gamemaníacos:

Continuamos con la segunda y última parte del Resident Evil C. V., creemos que ahora podrán terminar el game sin mayores problemas.
Publicamos además un review del Syphon Filter 2, un juego de acción espectacular. En la próxima edición te daremos los códigos para que des vuelta el game.
Te damos un detalle de cómo sacar las distintas licencias del Gran Turismo 2, un review del Medievil 2, y una guía de golpes y super golpes para el Street Fighter III Double Impact.
Ya estamos trabajando en el próximo número de Action, "el N°100". Y preparate porque va a estar mortal. Entre otros games que publicaremos serán Parasite Eve 2, Digimón y Spiderman. No te decimos más, para que sea sorpresa.
Además, a partir de los primeros días de octubre sale la Superbiblia de Trucos de Action Games, que contiene miles de trucos para todas las consolas (Mega Drive, Nintendo, Family Game, Neo Geo, Super Nintendo, Sega Saturn, Game Boy, Game Gear, Playstation, Nintendo 64, PC y Sega Dreamcast). No te lo podés perder.
Otra novedad es que también será a partir de octubre, es la vuelta del Top Ten Action Games, podrás llamar al tel 4301-8804 los días lunes, miércoles y viernes de 17 a 18 hs. y los sábados de 9 a 11hs. Votá tu juego preferido y entrá en el sorteo por grandes premios.
Les mandamos un gran abrazo, y nos encontramos en el N°100 de Action Games.

La Banda

Concurso Action Games 2000

1er premio:
1 consola Playstation con 10 juegos

2º premio:
1 consola Playstation con 2 juegos

3º premio:
1 consola Nintendo 64

4º premio:
1 Bicicleta tipo Mountainbike

5º premio:
1 Bicicleta tipo Mountainbike

6º al 20º premio
2 CD Playstation y 5 revistas a tu elección

21º a 50º premio
1 Juego para Playstation o PC y 5 revistas a tu elección

51º a 100º premio
1 Juego para Playstation o PC

¿Tenés consola?............¿Cual?...
¿Qué te gusta de Action Games?...
¿Qué NO te gusta de Action Games?...
¿Que juego querés que publiquemos? 1)..
2)...3)...

Qué tipo de juegos preferís: Aventura ☐ Policiales ☐ Guerra ☐
Carreras ☐ Ingenio ☐ Lucha ☐ Deportes ☐ Combate Aéreo ☐
Terror ☐ Artes Marciales ☐ Ciencia Ficción ☐ Otros ☐

Nombrá los 5 programas de TV que más te gustan

1)........................
2)........................
3)........................
4)........................
5)........................

Completá los datos y enviá esta hoja a: Editorial Quark - Concurso Action Games 2000
Herrera 761/63 - Capital Federal (1295) - Argentina

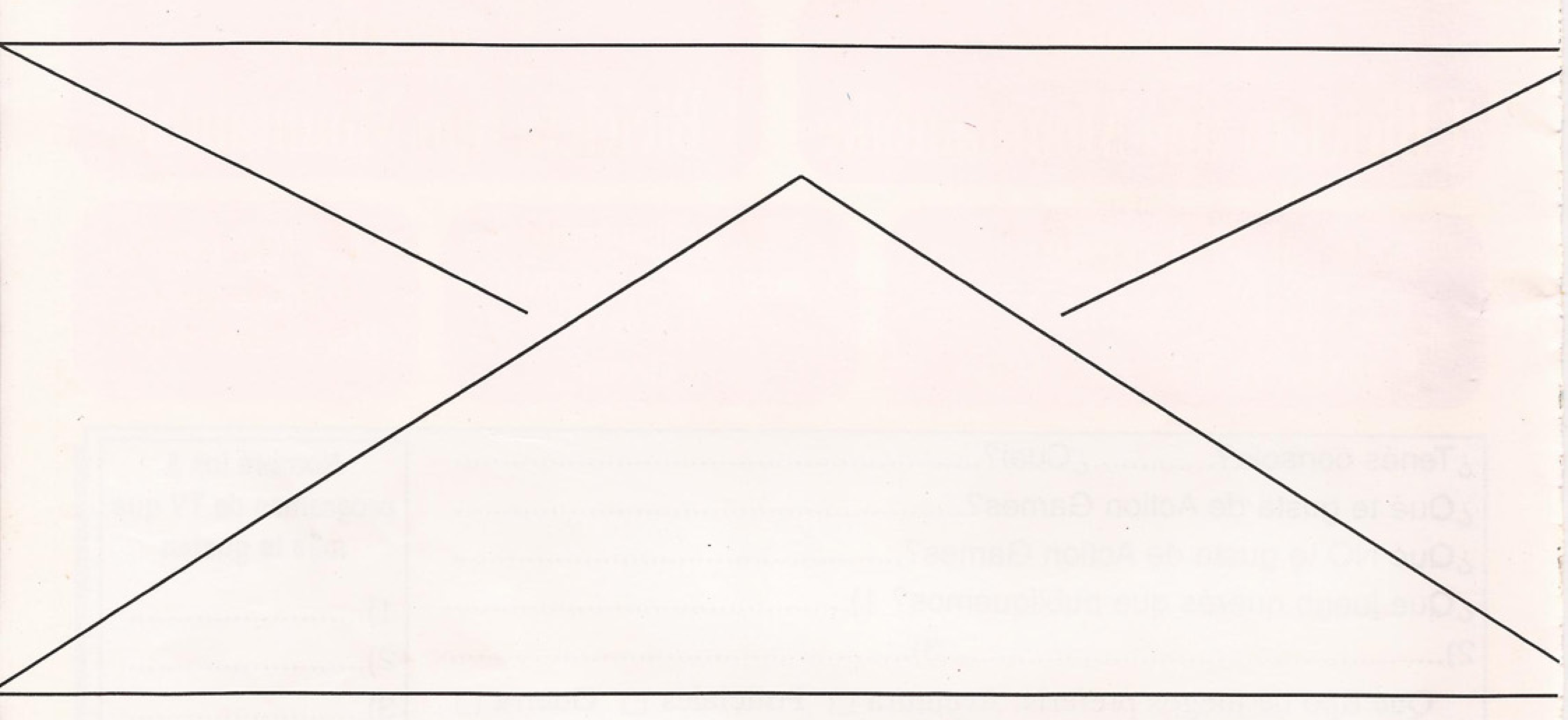
DATOS PERSONALES

Nombre y apellido: ....
Edad:. .... Nº y tipo de documento: ....
Dirección: .... C.P.: .... Tel: ....
Localidad: .... Provincia: .... País: ....

Cierre del concurso: 17 de septiembre del 2000

El sorteo se realizará el 20 de septiembre en esta editorial. Los nombres de los ganadores se publicarán en la edición de octubre del 2000. Los premios deberán ser retirados antes de los 60 días posteriores a la publicación del resultado del concurso en los lugares que disponga esta editorial, vencido este plazo, se perderá el derecho a los mismos. La participación no implica obligación de compra, se pueden retirar cupones en esta editorial.

PEGAR UNICAMENTE POR ESTA LINEA GRIS

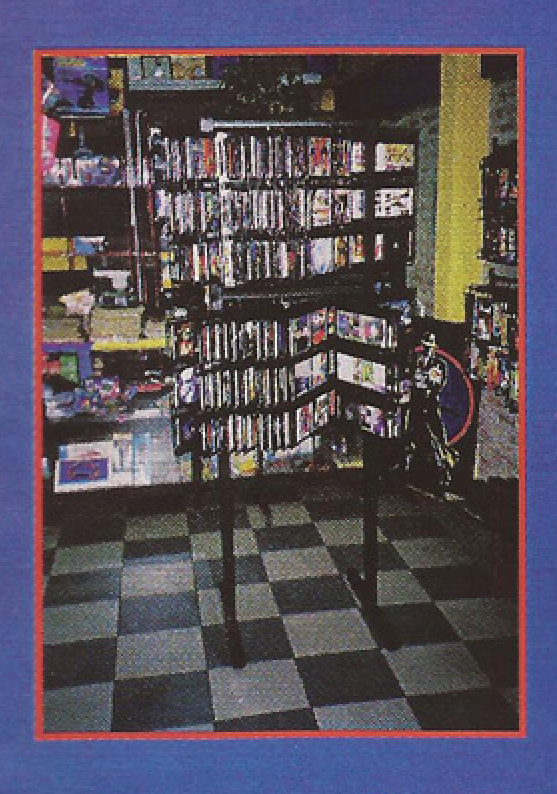


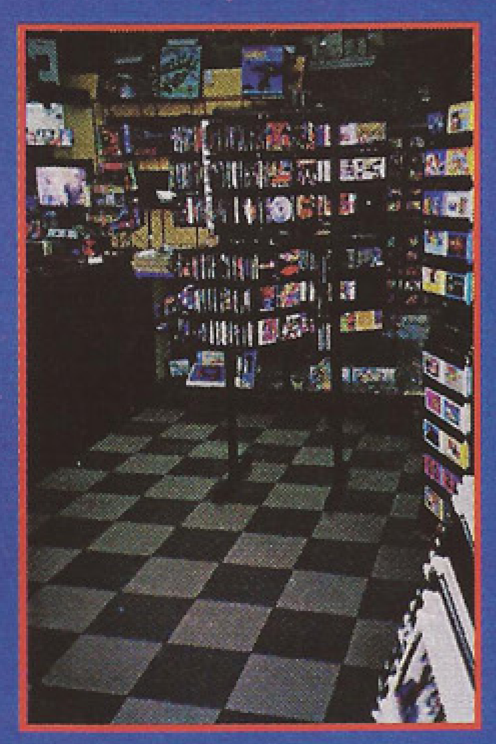
CONCURSO ACTION GAMES 2000

Editorial Quark
Herrera 761/63
(1295) - Capital Federal
Argentina

EXHIBIDORES BERTONE

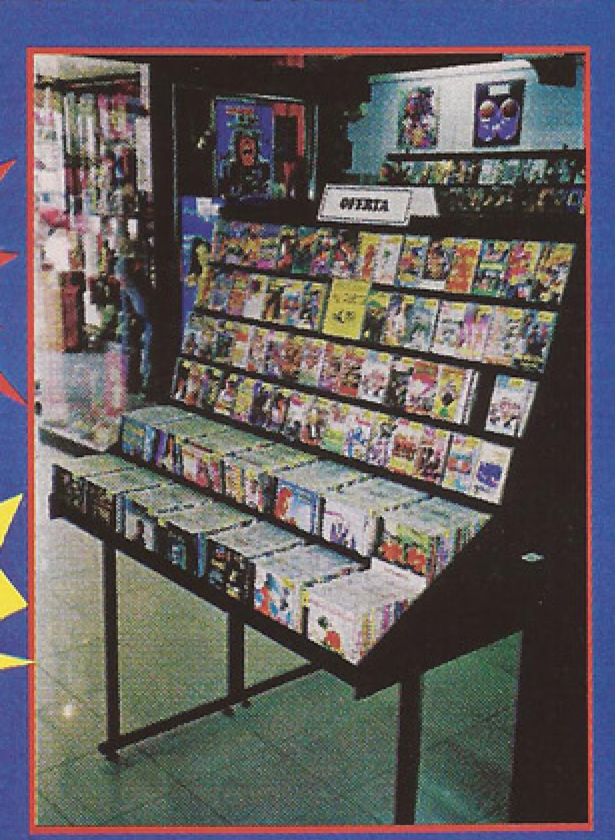
LINEA DE EXHIBIDORES PARA COMPACT DISC, FAMILY GAME O SEGA





LOS DISEÑOS SE REALIZAN EN CHAPA, CAÑO, ALAMBRE Y PINTADOS EN PINTURA EPOXI

SOMOS FABRICANTES

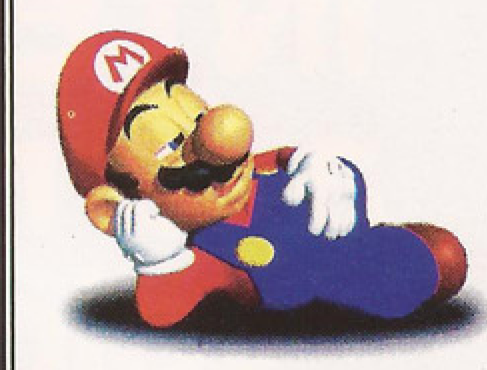




ASESORAMIENTO TECNICO SIN CARGO Y A DOMICILIO LLAMENOS AL 4 249-9680

MARMOL 1033 - LANUS OESTE - (1824) PCIA. DE BS. AS. - TELEFAX: 4 214-2076





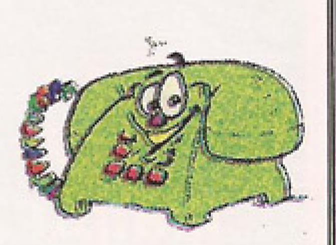
VIDEO JUEGOS

ULTRA 64 - SONY PLAYSTATION
PANASONIC 3DO - SUPER NINTENDO
SEGA SATURN - GENESIS - SEGA 32X
JUEGOS DE PC - GAME GEAR - GAME BOY



CONSOLAS - CARTUCHOS
JOYSTICKS - ACCESORIOS
COMPRA - VENTA - CANJE
ALQUILER - SERVICE

¡¡Llamá!!
¡¡Reventá el teléfono!!
¡¡No te vas a arrepentir!!



Abierto todos los días del año
Diagonal Brown 1455 - (1846) Adrogué
Tel.: 4 214-2076

shots

PS2 podría retrasarse hasta el 17 de noviembre

Sony niega cualquier retraso de su nueva consola en Europa.
Varios periódicos europeos informan que el lanzamiento en el viejo continente de la Playstation 2 podría retrasarse del 26 de octubre al 17 de noviembre. La causa, son los problemas en la fabricación que ha tenido Sony, haciendo reducir considerablemente la cifra de PS2 disponibles para el día del lanzamiento en estos pagos, lo que hace pensar en un aplazamiento del mismo.
Fuentes cercanas a Sony, que el periódico MCV no ha querido desvelar, aseguran que este retraso se debe a la prioridad que se le dará al mercado americano debido a la batalla que allí puede darse con el lanzamiento de la Xbox. De esta forma, Europa tendría la cantidad de consolas que quedasen fuera de la contienda norteamericana.
Sony ha negado completamente estas informaciones asegurando que la fecha final de lanzamiento se queda, inamovible, en el 26 de octubre.

Los 10 más vendidos en EE.UU.

Como viene siendo habitual la compañía de análisis de mercado, PC Data, ha hecho pública la lista de los 10 juegos para consola más vendidos en los Estados Unidos durante el mes de julio. La primera posición la ocupa un juego de béisbol para la Dreamcast ya que este deporte se encuentra ahora en plena liga. Las siguientes posiciones son para la Nintendo 64 y la Gameboy, junto con dos juegos para Playstation y Dreamcast. Hay que destacar la entrada en lista de Star Wars: Racer, un título relativamente antiguo pero que gracias a su reducción de precio se ha colocado en el segundo puesto.

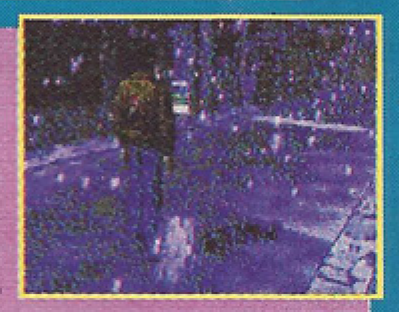
1. World Series Baseball 2K1, Sega, Dreamcast.
2. Star Wars Episode 1: Racer, Nintendo, Nintendo 64.
3. Pokemon Yellow: Pikachu Edition, Nintendo, Game Boy. [Pokémon Amarillo: Edición Pikachu]
4. Perfect Dark, Nintendo, Nintendo 64.
5. Kirby: The Crystal Shards, Nintendo, Nintendo 64.
6. Legend of Dragoon, Sony, PlayStation.
7. Pokemon Trading Card Game, Nintendo, Game Boy Color. [Juego de Cartas Pokémon]
8. Tony Hawk's Pro Skater, Activision, Nintendo 64.
9. Tony Hawk's Pro Skater, Activision, Game Boy Color.
10. Marvel vs Capcom 2, Capcom, Dreamcast.

Los mas vendidos en Japón

Las listas correspondientes a los juegos más vendidos en Japón en la última semana confirman las escasas ventas de títulos para Playstation 2, que se ha visto superada por su hermana mayor, por las veteranas consolas de Nintendo y por la Dreamcast.

1. Mario Tennis 64 - Nintendo (Nintendo 64)
2. Dual Monsters III - Konami (Playstation)
3. Digimon World 2 - Bandai (Playstation)
4. Dabitsuku! Derby Stallion wo Tsukurou - Sega (Dreamcast)
5. Sentimental Graffiti 2 - NEC Interchannel (Dreamcast)
6. Final Fantasy IX - Square (Playstation)
7. Sakura Wars GB - Media Factory (Gameboy)
8. Jikkyu Powerful Pro Baseball 2000 - Konami (Playstation)
9. Beatmania Best Hits - Konami (Playstation)
10. Medalot 3: Kabuto Version - Imagineer (Gameboy)

Shenmue 2



El nuevo capítulo de la saga llegará a la Dreamcast el año próximo.
En Japón han empezado a circular los rumores referentes a la fecha de lanzamiento de la continuación de la, para algunos, obra maestra de Yu Suzuki, Shenmue. La fecha de lanzamiento será en marzo del año próximo, lo cual no ha sido confirmado oficialmente. De ser así, la segunda parte llegaría a los usuarios japoneses casi año y medio después del lanzamiento de la primera parte (recordemos que este título fue lanzado en Japón en diciembre del año pasado, al haber Sega adelantado su lanzamiento con vistas a la campaña navideña). La versión europea del primer capítulo de Shenmue llegará a finales de este año, y Sega espera que se convierta en uno de los títulos más vendidos en Navidades. Esperemos que la versión distribuida aquí esté traducida, aunque nos tememos que, debido a la envergadura del proyecto, nos tengamos que conformar con la versión en inglés.

Dolphin, marginada en el Spaceworld

Nintendo ofrecerá muy pocas novedades referentes a su consola.
Da la impresión de que Nintendo está dejando un poco de lado a su gran esperanza en el mercado de las consolas domésticas, a tenor de lo que se presentará en el Spaceworld que se celebrará a finales de este mes en Japón.
La mayoría de los juegos presentados en la feria serán de Gameboy (Color y Advance), pero se mostrará muy poco de Dolphin. Nintendo afirma que su consola estará presente "de alguna forma", aunque no ha confirmado exactamente qué enseñará al público de su nueva consola. Los más optimistas pueden esperar que se desvele el aspecto final de la máquina, su nombre definitivo, las especificaciones técnicas y la fecha de lanzamiento, y, quizás, algunas demos no jugables de algunos títulos.

Novedades para Dreamcast

Sega ha anunciado el lanzamiento de la recreativa 18 Wheeler American Pro Trucker, entre otros títulos.

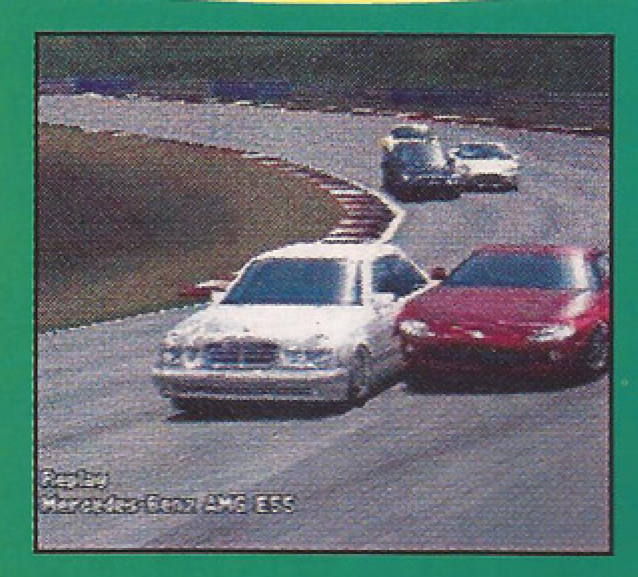
En octubre, Sega lanzará (en Japón) varios títulos para Dreamcast, entre los que se encuentran la versión para consola de la máquina arcade 18 Wheeler American Pro Trucker, la espectacular recreación de una carrera de camiones en las carreteras norteamericanas (y que tanto éxito está teniendo en los salones de toda Europa). El 12 de octubre es la fecha elegida para que los aficionados a este tipo de vehículos puedan utilizar su consola como entrenamiento antes de decidirse a obtener el carné de conducir vehículos pesados.
Para los nostálgicos que no han jugado bastante a alguna de las múltiples versiones disponibles, Sega planea lanzar para Dreamcast una versión de Sega Tetris para cuatro jugadores online el 26 de octubre. Una semana antes, el 19, los aficionados a la pesca podrán practicar en su casa con Sega Marine Fishing, juego perteneciente al género de los simuladores de pesca, aunque no está confirmado si será lanzado con controlador especial.

playstation

Carreras

1 ó 2 Jugadores





Sin dudas, esta segunda parte, valió la pena. Entre la más reseñable de las novedades se encuentra la introducción de las más importantes marcas europeas (menos algunas como Porsche y Ferrari que se quedaron fuera por problemas de licencia. Esto se debe al tremendo éxito que tuvo el primer Gran Turismo en Europa y que pretende seguir esta brillante secuela.

Una de las características mas interesantes para aquellos que ya adquirieron el primer juego es la posibilidad de conservar los carnets de conducir ya conseguidos en el primer GT (aunque habrá más carnets), incluso también podremos usar los coches Cuando hablamos de la segunda parte de un juego de éxito como Gran Turismo ya sabemos lo que cabe esperar, un juego prácticamente igualito al primero con un aspecto gráfico algo mejorado, pero sin grandes novedades. En principio puede ser verdad pero vayamos por partes.
Si la frase hecha dice que las comparaciones son odiosas, en este caso toma significado extremo ya que comparar GT2 con cualquier otro juego de conducción es cuando menos cruel.
Lo primero que debemos decir de Gran Turismo 2 a todos aquellos novicios que no han disfrutado del primero, es que para sacar el máximo rendimiento a estos dos completos compactos deberán olvidar otros títulos, pedir vacaciones, encerrarse cual monje benedictino, preparar varios litros de café y prepararse para descubrir el verdadero significado de EXTENSO. De hecho cada vez que vayamos a ver nuestra progresión a las estadísticas y observemos el tanto por ciento que llevamos completado se nos saltarán las lágrimas.
Estamos de nuevo ante un juego cuasi-infinito que deja reducido incluso a su antecesor, al cual dobla en circuitos, número de coches, modalidades de juego, posibilidades de mejora y rectificación de los vehículos, etc. Y que pone el listón del género tan alto que seguramente no pueda ser superado en la actual Playstation y que tardará en serlo en las plataformas de nueva generación.
Pero no todas las cifras son del todo ciertas, están un poquitin infladas como hacen todas las compañias, es decir si los datos nos hablan de casi 1000 vehiculos para elegir debemos dividir entre 3 o 4 para eliminar el mismo modelo de coche en sus posibles colores; de las 49 pistas que prometen hay que descontar los mismos circuitos en modo espejo o con trazados adicionales y por supuesto no contar como novedad las 10 pistas del Gran Turismo original.
Si sus creadores, los geniales Poliphony Digital, lo describen como Real Driving Simulator, hay que hacer hincapié en la última palabra de esta clasificación (simulator), ya que los seguidores de la conducción más arcade y despreocupada que disfrutan plenamente de titulos como Rollcage o Ridge Racer Type 4 no encontrarán en Gran Turismo las mismas sensaciones de velocidad y quizá puedan acusar su control demasiado rudo, ya que al final y al cabo GT2 es un simulador y no un arcade. Es cierto que al comenzar a correr se nos dará la opción de elegir el modo de conducción entre derrape (arcade) y carreras (simulación) pero la verdad es que es difícil encontrar diferencias entre los dos modos. Para aquellos que la simulación les parezca la mejor opción dentro del género de conducción, encontrarán un sueño hecho realidad en el cual todos los aspectos físicos reales en el manejo de un coche son llevados con exquisita perfección, por poner un ejemplo según transcurra la carrera nuestros neumáticos se deteriorarán, dificultando el manejo del coche, la dirección se va desajustando y debemos volver a calibrarla entrando en boxes y perdiendo así unos segundos preciosos.
Otro de los puntos más importantes dentro de este apartado, con la intención de hacer todavía mas reales las carreras y que más novedoso resultaba ya en la primera parte es que conducir cada vehículo es completamente diferente. Si en otros títulos como Need for Speed, por citar alguno, nos dan 15 coches, en la práctica todos nos ofrecen el mismo manejo y por lo tanto la misma experiencia, no notaremos ninguna diferencia ya elijamos un Ferrari o un Mercedes. En GT2, esto no es así, cada coche es totalmente diferente, y esto lo notaremos en la práctica, ¿o en la realidad es lo mismo manejar un SLK230 Kompressor que un Peugeot 205?

GRÁFICOS

Aunque ciertos elementos de los fondos se pixelan con facilidad pasmosa (carteles, asfalto,etc) y que en ocasiones la detección de golpes contra objetos deja algo que desear, creemos que gráficamente no se puede pedir mas a una consola como Playstation. Los gráficos no han sido muy mejorados aunque se nota un mejor modelado de los coches y se han suavizado todas las curvas de los polígonos. De todos los apartados este es el menos revolucionario respecto al primer GT, pero mejorar el trabajo realizado en la primera entrega es prácticamente imposible sin condenar al juego con un menor número de coches en carrera y demás elementos que repercuten directamente en la jugabilidad, el apartado, sin duda, más importante de cualquier juego.
Las repeticiones siguen siendo de lo mejor del juego, y al igual que en otros títulos las repeticiones son algo que no ve nadie y siempre son pasadas por alto, Gran Turismo no solo consigue que las veas enteritas sino que además tendrás tantas repeticiones guardadas en tu memory card que será una pesadilla el decidir qué borrar y qué conservar.

MÚSICA

Muchos acusarán la ausencia de la música original del juego japonés, el público general agradecerá la occidentalización de este apartado que en su conversión al formato PAL ofrece canciones de artistas de gusto más europeo, tales como Ash (Death Trip), The Cardigans (My Favourite Game), Everything But The Girl (Blame), Fatboy Slim (Fucking in Heaven), Mansun (Take it Easy Chicken), Propellerheads (Big Dog) y Stereophonics (The Bartender & The Thief) Si alguien no disfruta de la música de GT2 será por que no le gustan los grupos elegidos por Sony y no por que estos no tengan calidad y prestigio de sobra.

SONIDO FX

Si tenemos en cuenta que sus creadores han tomado uno por uno el sonido del motor de cada uno de los coches que aparecen en el juego, que los derrapes y aceleraciones suenan como siempre de perfectos, solo hay que hacer mención a los sonidos que se producen al recibir un golpe el coche, ya que son muy poco convincentes, esto consigue quitarle puntuación a los efectos especiales de este juego.

JUGABILIDAD

Jugabilidad es el primer apellido de Gran Turismo2, después de que te acostumbres de que aquí no se pueden realizar derrapes tipo Ridge Racer, de asumir que esto no es Wipeout por lo que no debemos de esperar una sensación de velocidad terminal y de tener claro que ningún juego del género alcanzó ni por asomo las posibilidades de diversión de GT no dudarás que mientras Poliphony no lance Gran Turismo2000 para PS2 no se volverá a ver un juego de coches tan realista. El único que te permite correr carreras contra reloj, correr contra tu hermano o amigo, adentrarte en el completo modo GT (el verdadero rey del juego), transformar los datos de GT1 a GT2, modificar todos tus modelos y como regalo y unas de las más importantes novedades de GT2: poder correr con las marcas europeas y americanas de los coches que ves todos los días por la calle y no los feotes coches japoneses que copaban el primer GT, y todo esto en un solo juego.
Respecto al modo rally dejar constancia que aunque no alcanza el nivel del rey de este género en Playstation, Colin MCRae, si que tiene unas respuestas más real por parte de los coches a la hora de tomar algunas curvas cerradas.

CONCLUSION

Si tenés una Playstation y te gustan los juegos de coches debería estar penado por el código penal el que no te hagas con esta gran obra maestra de los video-

juegos llamada Gran Turismo 2. Es el juego más perfecto y completo que podrás ver en la primera Playstation y que deja a cualquier juego de cualquier plataforma como una simple demo.

Técnicas del Disco Simulation

A continuación te damos una guía para el Disco Simulation del GT2, y las técnicas que describiremos se aplican únicamente a este disco. Si bien algunos consejos pueden ser usados para una conducción arcade, en su mayor parte se relacionan con la configuración/sintonización y a maximizar el rendimiento.



La modificación del vehículo es la clave del juego. En un par de horas podrás transformar un vulgar Honda CRX '91 en un tremendo fierro con más de 200 caballos de fuerza. Las actualizaciones abarcan desde simples agregados como ruedas y silenciadores, a modificaciones radicales como reducciones de peso y pulimento del motor y puertos.

1 - Armado de la Clase

Las restricciones de caballos de fuerza se ubican a distancia del límite. Si hay un límite de 400 HP en una carrera o campeonato, la mayoría de los conductores correrán autos de 325-350 HP. Si el límite es de 500 HP los autos serán de 400-450 HP. Para tomar ventaja de este esquema estúpido, siempre agregale a los conductores de la computadora la mayor cantidad de HP posible. Si la clase tiene un límite de 400 HP, tendrás que llevar tu auto a 399 HP (superando la mayoría de los conductores en más de 50 HP). Hay excepciones a esta regla, ya que los autos cambian cada vez que se ingresa a una carrera.

2 - Prevencion en Giros

A medida que vaya aumentando la velocidad de tus autos, comenzarás a girar más rápido. El aumento de potencia y aceleración produce pérdida de tracción, y esto puede derivar en graves problemas. Para evitarlos, tendrás que comprar componentes que mejoren la tracción y el manejo, pero también deberás aprender a ajustarlos para tomar ventaja de ellos. Bajar la altura de la conducción y elevar los promedios de elasticidad/humedad puede ayudar. Con el Controlador de Balance del Freno deberás hacer más resistentes los frenos delanteros que los traseros (para evitar que el auto se suelte demasiado en las curvas).

3 - Manejo de AI

Los conductores de GT2 son tan buenos que uno no sabe si se debe a su AI oculta o si son en verdad conductores perfectos. De todos modos, los siguientes trucos te ayudarán a controlarlos y a superarlos cuando intentes finalizar una carrera. Podrás arruinar sus planes usando tácticas simples como 1) bloquearlos durante la última vuelta de una carrera o 2) usarlos como amortiguadores cuando gires a toda velocidad. Puede sonar tonto usar otro auto para mantener la velocidad durante un giro, pero funciona bien. La computadora siempre seguirá el mejor camino en cualquier giro, de modo que si anticipás sus movimientos, podrás bloquearlos o chocarlos cuando lo desees.

4 - Conducción en Curvas

Así como cada auto tiene su estilo de manejo particular, en cada curva se aplica una técnica distinta de giro. Las curvas standard conviene tomarlas lento, usando el freno temprano y el acelerador preparado para alcanzar la mayor velocidad posible al salir de la curva. Las horquillas y chicanas deben tomarse con extrema precaución (especialmente en Laguna Seca) y con frecuencia deberás frenar casi hasta detenerte para superarlas. He visto cómo muchos jugadores chocaron a toda velocidad en un giro, para sufrir el mismo accidente en la siguiente vuelta. La clave es seguir a los autos de la computadora la primera vez. De este modo, sabrás graduar la velocidad de ingreso y salida de cualquier curva.

5 - Compra de tu primer auto

Seguramente no compraste el juego para descubrir que disponés de 10 miserables pesos para comprar tu primer auto de carrera. No creemos que te alcance para comprar el Lotus Esprit V8SE con el que soñaste. No te preocupes. Aquí te ofrecemos una guía con ejemplos de lo que te conviene comprar y el orden en el cual deberías actualizar tu auto. Recordá que esto lo podés hacer con muchos otros autos –nosotros nos ocupamos del FTO.

Componente/Auto	HP	Beneficio	Precio (CR)
Mitsubishi FTO '94	167	N/A	7519
Silenciador de carrera	+ 13	+ aceleración	4800
Chip de rendimiento	+ 4	+ aceleración	1500
Suspensión deportiva	N/A	+ manejo	3200
Ruedas blandas de carrera	N/A	+ manejo	6000
Kit de Freno deportivo	N/A	+ freno	4800
Reducción de peso 1	N/A	mejora general	1200
Reducción de peso 2	N/A	mejora general	5500
Reducción de peso 3	N/A	+ aceleración	4500
Puerto & Pulimento	+ 24	+ aceleración	5500
Triple Embrague	+ 6	+ cambios	4800
Total	**214 (+47)**	**N/A**	**49319**

Test - Licencia A

Si bien las pruebas A no son más difíciles que las B, obtener esta licencia es mucho más valioso. Accederás a los mejores eventos especiales y a algunas de las carreras más difíciles del Campeonato GT.

Si completaste todos los tests del GT original, también podrás desbloquear esta licencia desde la largada transfiriendo los datos guardados.

Prueba 1 - Freno a Alta velocidad

Dificultad: 1

Comenzarás a una velocidad mayor que en las pruebas de Inicio/Freno anteriores. Deberás frenar antes en la pista.



Si vas a 147 mph en la marca de los 900 metros seguramente te estrellarás. ¡Tenés que frenar con anticipación!
Oro: 0:18.800 Plata: 0:19.200 Bronce: 0:19.700

Prueba 2 - Manejo en Curvas & Freno

Dificultad: 1

Los frenos de este auto están por debajo del standard, no te anticipes a la meta tomando la última curva demasiado rápido. Frená temprano y detenéte hacia el frente de la meta para obtener el mejor tiempo posible.



¡Es bueno ir rápido, pero no demasiado! Pisá los frenos cuando salgas de la última curva.
Oro: 0:21.100 Plata: 0:21.500 Bronce: 0:22.500

Prueba 3 - Manejo en Curvas Intermedio 1

Dificultad: 1

Tu principal problema en esta pista será tomar la curva inicial a la mayor velocidad posible. Es preferible deslizar la potencia para salir de la curva a toda velocidad (el deslizamiento de potencia debe producirse cuando tu auto realiza la tracción y se introduce en la curva).
Es fundamental salir de la curva a 70 mph como mínimo para trasladarte a la meta.
Oro: 0:19.200 Plata: 0:20.000 Bronce: 0:21.600

Prueba 4 - Manejo en Curvas Intermedio 2

Dificultad: 1

Perder la visión del tren trasero no es difícil con un auto de poderosas ruedas traseras como este (esperá a tener el Corvette 600HP para sorprenderte). Deberás practicar

playstation

hasta sentir el auto en su totalidad –en oposición a los autos de tracción delantera- ya que hay algunas carreras del juego en la cual sólo podrás manejar un auto con este tren de conducción.
Tu primer prueba de manejo en curvas con un auto de tracción trasera puede resultar complicado si no estás acostumbrado.
Oro: 0:19.300 Plata: 0:19.900 Bronce: 0:21.800

Prueba 5 - Manejo en Curvas Intermedio 3

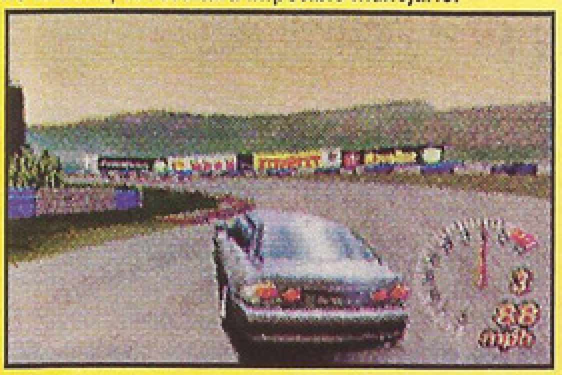
Dificultad: 2
La mejor manera de conducir en una curva pronunciada como esta es mantener un abordaje circular. Es verdad que tu auto naturalmente perderá tracción y comenzará a perder control de giro, pero deberás manejar los frenos con suavidad para que esto no suceda.



Un error común de novatos es tomar esta curva demasiado rápido.
Oro: 0:12.600 Plata: 0:13.200 Bronce: 0:14.700

Prueba 6 - Manejo en Curvas Intermedio 4

Dificultad: 1
Con un auto mejor –más predecible, esta prueba te resultará más fácil que la anterior. Deslizá la potencia por la curva reforzando el gas al salir. La capacidad de conducción de un auto es fundamental en GT2, y si un auto no la tiene, te resultará imposible manejarlo.



Podrás deslizar la potencia del auto y atravesar sin problemas esta curva.
Oro: 0:12.500 Plata: 0:13.200 Bronce: 0:14.900

Prueba 7 - Aplicación de Manejo en Curvas 1

Dificultad: 2
Hay dos curvass en esta prueba que pueden arruinarte. Los autos 4WD son más conocidos por su equilibrio y estabilidad que por su capacidad de giro. Te verás forzado a ingresar a las curvas más lento que con un auto de tracción trasera.
Oro: 0:24.600 Plata: 0:25.200 Bronce: 0:27.000

Prueba 8 - Aplicación de Manejo en Curvas 2

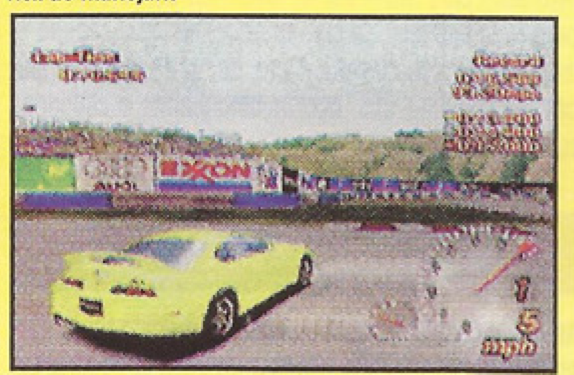
Dificultad: 2
Puede parecer complicado el comienzo, especialmente por los golpes de aceleración del Supra. La clave aquí es salir de la curva final a toda velocidad. Es rápido, amarillo y japonés.
Oro: 0:24.000 Plata: 0:24.400 Bronce: 0:26.000

Prueba 9 - Aplicación de Manejo en Curvas 3

Dificultad: 2
No tomes demasiado rápido la primera curva, es increíblemente abrupta. Intentá abordarla despacio, luego visualizá la línea óptima del medio (¡aquí sí te ayudarán las líneas punteadas amarillas!). Ingresá a la curva final con confianza, luego cruzá la cima y pisá el acelerador hasta el final.
Oro: 0:14.100 Plata: 0:15.200 Bronce: 0:17.700

Prueba 10 - Aplicación de Manejo en Curvas 4

Dificultad: 2
Esta prueba te resultará complicada si tenés pies de plomo. Si recargás el gas, te volverás loco al fallar una y otra vez. Lo mejor para abrirte paso en esta diabólica curva de 90 grados es frenar liviano y dirigir la potencia. Es muy fácil despistarse con el Supra (porque es muy difícil de manejar).



Oro: 0:13.700 Plata: 0:14.800 Bronce: 0:17.000

Test - Licencia B

Esta licencia se parece a la prueba de ruedas de una bicicleta. Está hecha para iniciados, y por obtenerla no te convertirás en un corredor completo. Usala para acceder a algunas de las carreras de bajo riesgo del GT2, y aprenderás las mañas de los recorridos en un par de minutos. Si completaste todos los tests de licencia del primer GT, podrás transferir los datos guardados para desbloquear esta licencia en GT2.

Prueba 1 - Inicio, Aceleración y Freno 1

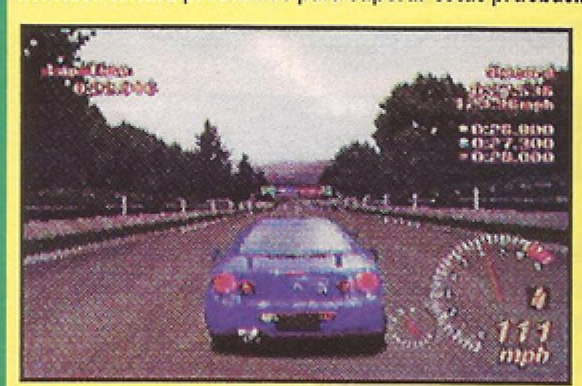
Dificultad: 1
El arranque es lo más difícil de la prueba, deberás aprender a lanzar tu auto con efectividad si aspirás a la medalla de oro. Lo mejor es aumentar la potencia de tu auto en la mayor medida posible, ya que tiene un HP increíblemente bajo.
Deberías prepararte para pisar los frenos entre los 940 y 950 metros.
Oro: 0:38.650 Plata: 0:38.900 Bronce: 0:39.800

Prueba 2 - Inicio, Aceleración y Freno 2

Dificultad: 1
Es igual a la prueba 1 pero con un auto mucho más poderoso. Deberás mantener tu velocidad más alta y frenar un poco antes para arribar a la meta. Es fácil de superar, pero seguramente lo lograrás en el segundo o tercer intento. Frená con todo en la marca de los 875 metros y deslizate suavemente hasta la meta.
Oro: 0:29.270 Plata: 0:29.550 Bronce: 0:30.500

Prueba 3 - Inicio, Aceleración y Freno 3

Dificultad: 1
Aún no entendemos por qué diseñaron tres pruebas de inicio/freno por separado. Para vencer, frená en la marca de los 875 y encaminate a la meta. Sólo una abuelita nerviosa tendrá problemas para superar estas pruebas...



Este auto es más veloz, pero también tiene frenos deportivos mucho mejores.
Oro: 0:26.800 Plata: 0:27.300 Bronce: 0:28.000

Prueba 4 - Pista Circular 1 - Aceleración Básica

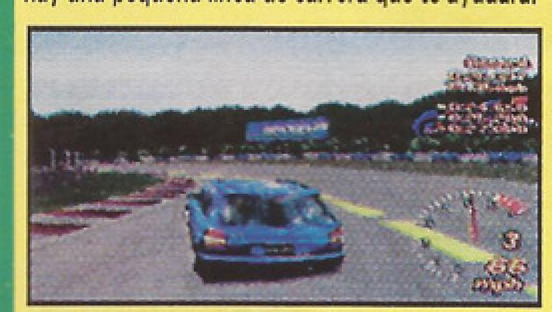
Dificultad: 1
Aquí deberás controlar la aceleración a traves de una serie de giros pronunciados. En verdad, la pista es un giro continuo. Deberás soltar levemente los frenos para mantener la velocidad en un nivel aceptable.
Manteniéndote cerca de las líneas divisorias lo lograrás.
Oro: 0:23.700 Plata: 0:24.200 Bronce: 0:0.27.000

Prueba 5 - Pista Circular 2 - Aceleración Básica

Dificultad: 1
Dos vueltas por una pista de 80 metros sin detenerte o desgastes no debería traerte problemas –especialmente cuando superaste una prueba idéntica con un auto más débil. Para obtener el oro, deberás llevar el auto a sus límites, manteniéndote en tercera todo el tiempo.
Nuevamente mantenete cerca de las líneas divisorias y usá los frenos suavemente si resulta necesario.
Oro: 0:32.500 Plata: 0:33.600 Bronce: 0:35.300

Prueba 6 - Manejo Básico en Curvas 1

Dificultad: 1
La primera prueba de giro requiere manejar los frenos al seguir la pequeña línea amarilla a través del giro (¡en el GT original no estaban!). No es difícil, pero puede resultar complicado si aspirás al oro. ¡Se ve bien! Y encima hay una pequeña línea de carrera que te ayudará.



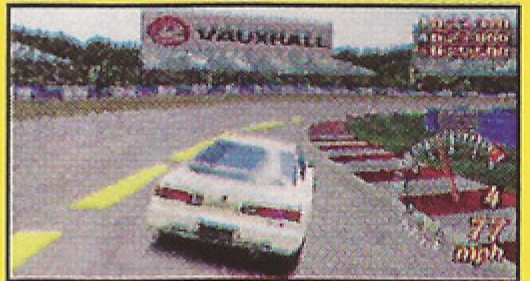
Oro: 0:24.650 Plata: 0:25.200 Bronce: 0:27.000

Prueba 7 - Manejo Básico en Curvas 2

Dificultad: 1
Esta es la primer prueba en la que te introducirás en un auto en movimiento (desde la largada), de modo que será fundamental tener apretado el acelerador aún cuando la pista se esté cargando. Una vez en marcha, acelerá y manejá los frenos en el giro. Cuando salgas, mantené tus ajustes al mínimo. Es fácil despistarse y caer en un basural, prestá atención a tu velocidad de salida.
Oro: 0:20.750 Plata: 0:21.300 Bronce: 0:22.800

Prueba 8 - Manejo Básico en Curvas 3

Dificultad: 1
Es similar a la prueba anterior, salvo que en vez de girar a la izquierda lo harás a la derecha. Deberás prestar atención al inicio rodante (lo cual explica los tiempos superiores a los de la prueba anterior). Esta curva es bastante ancha, y deberás usar suavemente los frenos.



Oro: 0:23.310 Plata: 0:23.800 Bronce: 0:25.500

Prueba 9 - Manejo Básico en Curvas 4

Dificultad: 2
Superar la curva-S puede resultar una tarea engorrosa si insistís en tomarla con tu pie en el suelo. Tratá de desacelerar al moverte en la segunda mitad del primer giro, luego conducí rápido hasta el segundo giro y salí a toda velocidad. Resulta cómodo manejar en el interior de la línea amarilla punteada.
Oro: 0:23.550 Plata: 0:24.200 Bronce: 0:26.000

Prueba 10 - Manejo Básico en Curvas 5

Dificultad: 2
Igual a la anterior, salvo que comenzarás con una velocidad de entrada de 62 mph. Deberás frenar con más firmeza cuando ingreses al primer giro. Pasálo y habrás obtenido la Licencia-B. ¡Ahora corré en el Campeonato GT y ganá premios! No temas pisar las líneas divisorias -proveen una tracción excelente.
Oro: 0:20.300 Plata: 0:21.100 Bronce: 0:22.700

Test - Licencia I-C

Al conducirte en el terreno de las Licencias Internacionales, seguramente conocerás mejor el juego y su único mecanismo físico. Adquirir esta licencia no te resultará tan fácil como las otras dos, pero te dará acceso a más Eventos Especiales y a algunas carreras de alto nivel del Campeonato GT.

Prueba 1 - Manejo en Curvas Avanzado 1

Dificultad: 2
La curva es difícil, pero los tiempos a lograr no son tan bajos. Seguí la línea y frená anticipadamente o serás lanzado por inercia de la pista. La inercia es mala, y deberás destruirla. Esta curva es muy engañosa, parece fácil pero no lo es...
Oro: 0:16.050 Plata: 0:16.600 Bronce: 0:18.000

Prueba 2 - Manejo en Curvas Avanzado 2

Dificultad: 2
Ingresá a la curva a toda velocidad y salí presionando los frenos con suavidad. Cuando pases la cima de la curva, volvé al acelerador y encendé la pista. Usá los frenos si resulta necesario, pero no deslices la potencia hasta desviarte al pasto.
Oro: 0:15.450 Plata: 0:16.000 Bronce: 0:18.000

Prueba 3 - Curvas Múltiples 1

Dificultad: 1
Las dos curvas de esta prueba son abruptas. Podrás tomarlas fácilmente si enderezás la tracción trasera del Camaro al atravesarlas. El Camaro no es tan confiable a la hora de manejarlo, de modo que es más fácil decirlo que hacerlo. Para obtener la plata o el oro deberás salir de la curva final a toda velocidad.
Oro: 0:20.200 Plata: 0:21.600 Bronce: 0:23.500

Prueba 4 - Curvas Múltiples 2

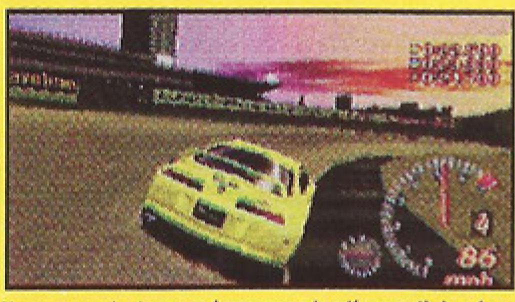
Dificultad: 1
Esta prueba es la más fácil de su clase por las vallas que te mantienen en la pista. Es casi imposible despistarse aquí, con sólo prevenir los giros la superarás.
Aprenderás a "ver" en las curvas aún cuando técnicamente sea imposible visualizar algo.
Oro: 0:20.200 Plata: 0:21.600 Bronce: 0:23.500

Prueba 5 - Manejo Práctico en Curvas 1

Dificultad: 2
Esta te resultará fácil si dominás el deslizamiento de potencia. Recordá que las chicanas tienden a desestabilizar la tracción trasera de tu auto, y si no la corregís, comenzarás a girar sin sentido. Las rodadas son peligrosas.
Oro: 0:11.400 Plata: 0:12.100 Bronce: 0:13.600

Prueba 6 - Manejo Práctico en Curvas 2

Dificultad: 2
Esta prueba es una versión más larga de la anterior. Te forzará a acelerar en la sección principal ubicada entre las dos curvas. Aún cuando salgas de la segunda curva deberás atravesar un buen tramo antes de arribar a la meta.



Nuevamente te conviene usar las líneas divisorias como guías en las curvas.
Oro: 0:22.500 Plata: 0:23.300 Bronce: 0:24.700

Prueba 7 - Manejo Práctico en Curvas 3

Dificultad: 3
Esta prueba complicada tiene una molesta chicana que conduce a una horquilla hacia el final. En tus primeros cinco intentos te pondrás nervioso pero no debés desanimarte. La mejor técnica es frenar al salir de la chicana, para luego deslizarte hacia la izquierda cuando te impulses a través de la curva.



Si arrastrás mucha velocidad de la chicana, deslizate cautelosamente al ingresar a la última curva.
Oro: 0:15.100 Plata: 0:15.700 Bronce: 0:17.000

Prueba 8 - Manejo Práctico en Curvas 4

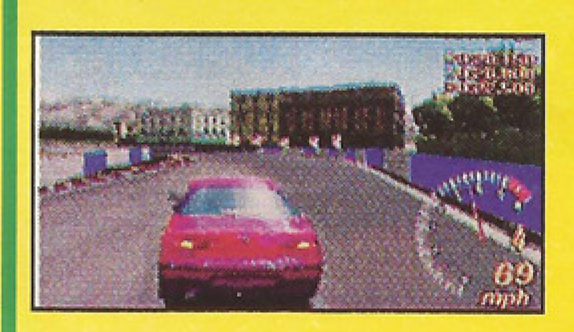
Dificultad: 2
Un giro excesivo de ruedas puede deslizarte demasiado fácil hacia arriba y podrías perder aceleración. Para evitarlo frená con el "ABS de Poor Man". Pulsá suave y repetidamente el botón de freno lo más rápido posible en vez de apretarlo de un solo golpe.



El ABS de Poor Man funciona bien en esta curva.
Oro: 0:14.600 Plata: 0:15.200 Bronce: 0:17.000

Prueba 9 - Manejo Práctico en Curvas 5

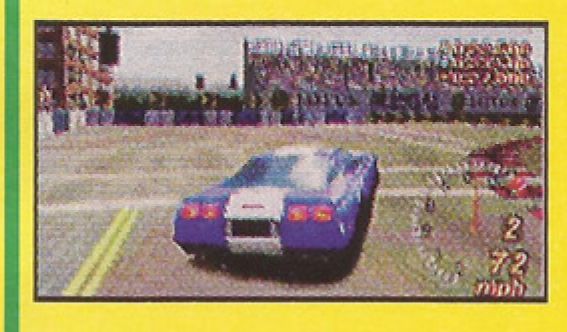
Dificultad: 1
Esta prueba la superarás apoyando los pies en el suelo y abriéndote paso fácilmente en los giros. Las vallas impedirán que te despistes. Es una prueba increíblemente fácil.



Deberás frenar un poco antes de ingresar a esta curva.
Oro: 0:20.150 Plata: 0:20.800 Bronce: 0:22.500

Prueba 10 - Manejo Práctico en Curvas 6

Dificultad: 3
La prueba final I-C es un verdadero desafío, ya que tanto la pista como el auto son un desastre. Usá todo el ancho de la pista para enderezar el auto en las curvas y acelerar al salir de ellas. Con esta técnica tal vez logres el bronce...



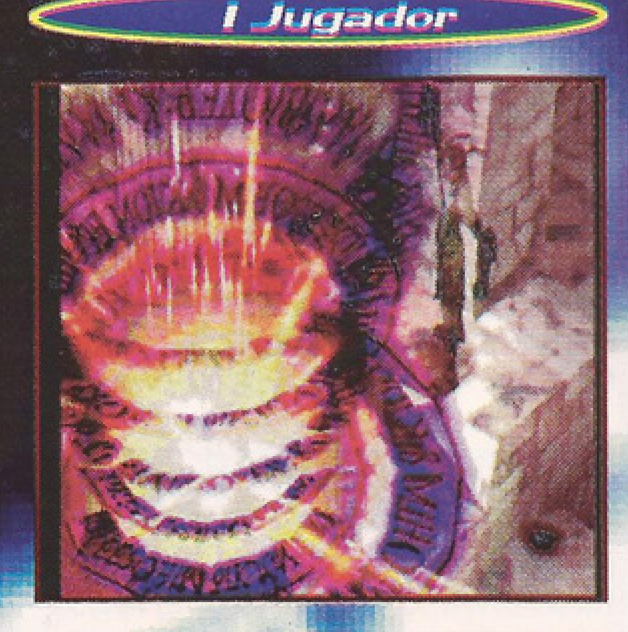
Deslizarte patinando sobre las curvas no resulta tan malo en el 'Vette.
Oro: 0:22.500 Plata: 0:23.500 Bronce: 0:27.000

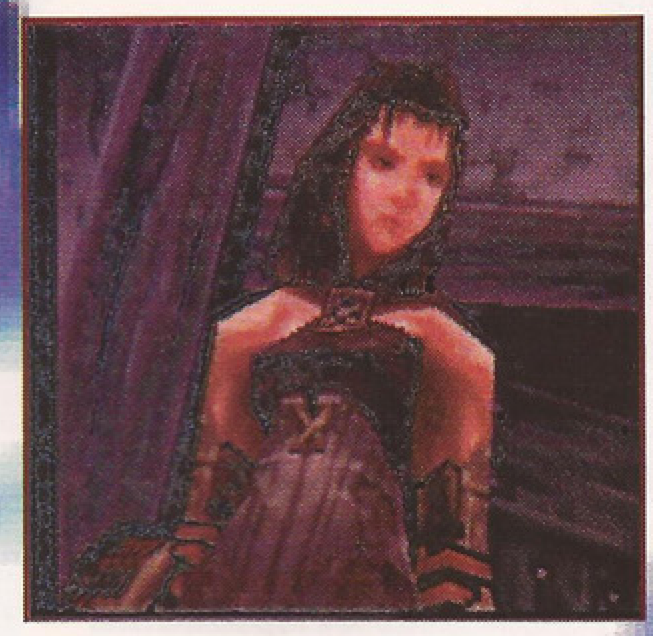
CONTINUA EN LA PROXIMA EDICION

RPG

1 Jugador







Vagrant Story de Square es una pequeña obra maestra. Ashely Riot, un amante del peligro, debe resolver un misterio que involucra asesinatos, traiciones y una ciudad asolada. Deberás abrirte paso diseñando tus propias armas (combinarás hojas y empuñaduras), y aprender hechizos que destruirán a tus oponentes. Este artículo explica todo lo referente a esta epopeya. Te ofrecemos detalles de hechizos, revisamos los monstruos del juego, recorremos sus áreas y te damos algunos secretos.

Revisando los juegos ya editados de la compañía, y los que piensa lanzar mensualmente en Estados Unidos durante este invierno, indudablemente afirmamos que este es el año de Square EA, ya que superó en calidad a competidores como Sega y Nintendo.

Siendo Vagrant Story uno de los mejores títulos PlayStation de la temporada, se ve eclipsado por otros juegos de Square como Final Fantasy IX, Chrono Cross, Legend of Mana y Parasite Eve II.

Bajo la eximia dirección de Yasumi Matsuno, el guión y la presentación del juego se asemejan a la obra maestra de Hideo Kojima, Metal Gear Solid. De hecho, la secuencia de apertura que dura cinco minutos es una de las mejores de la historia del videojuego, y colocan al jugador en la historia tan acertadamente como una superproducción de Hollywood. Para ser justos, el guión supera al de cualquiera de estas películas costosas. La historia de Ashley Riot, miembro de VKP (Caballeros de la Paz de Valendia), se desarrolla en la Edad Media.

El feudo del duque Bardorba del Reino de Valendia ha sido sitiado por unos fanáticos liderados por Sydney Losstaron, mientras el duque se hallaba en el extranjero. Y Ashley es enviado por el VKP para quebrar el cerco de los fanáticos. A medida que avancen en el juego, los jugadores descubrirán más detalles sobre Ashley Riot y su misterioso pasado, y conocerán varias figuras que cumplen roles importantes en el juego, como Romeo Guildenstern, el líder de las "Espadas Sangrientas", Callo Merlose, un analista de Información de VKP y John Hardin, uno del miembros más prominentes del Culto Mullenkamp.

La historia es más intrigante que la de cualquier juego del género, pero lo mejor del guión es su ejecución. Vagrant Story tiene una notable cuota de misterio, y sus giros no tienen nada que envidiarle a los guiones de El Sexto Sentido y Fight Club, dos éxitos cinematográficos recientes.

El lenguaje del juego es excelente, y muy difícil de lograr. El brillante guión y la magistral presentación cinemática hacen de este juego uno de los mejores que se han lanzado en PlayStation esta temporada.

Juego

Luego del guión, lo primero en que se fijan los gamemaníacos de juegos de roles es la calidad del sistema de lucha. Si bien no tiene la suficiente acción para ser considerado un juego de acción/RPG, y depende más de las manos que los juegos RPG tradicionales, el sistema de batalla del Vagrant Story es tan agudo e intuitivo que agradará a los amantes de cualquier género.

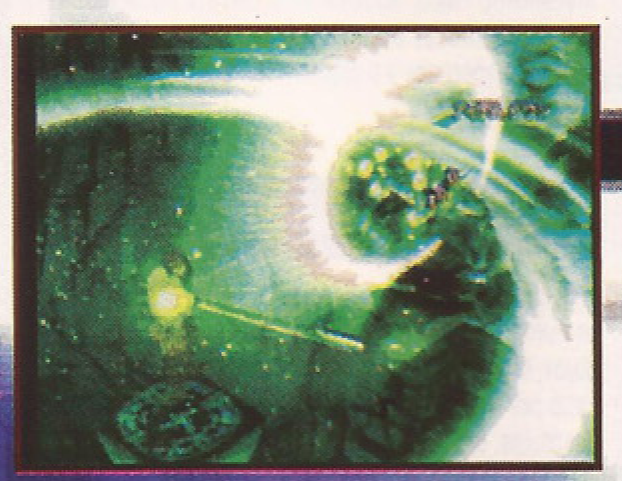
La palabra clave es profundidad. Es el sistema más profundo que se ha implementado en consolas de juegos de roles. En ninguna instancia del juego se torna complicado. Al menos, luego de jugarlo unas cuantas horas no enfrentamos ningún problema.

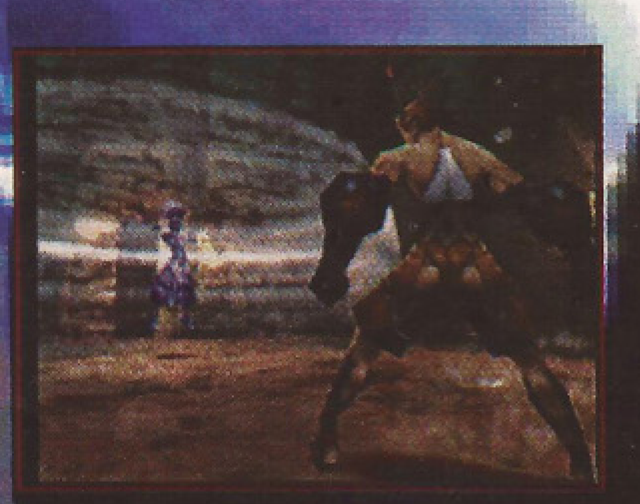
Hay infinidad de factores que intervienen en las batallas. Primero, el jugador puede apuntar a partes específicas del cuerpo, que varían de un enemigo a otro, y los enemigos pueden hacer lo mismo cuando atacan a Ashley. Podrás desarrollar tu propia técnica para elegir qué áreas atacar, y todo dependerá del monstruo que tengas enfrente. Si inutilizás ciertas partes de tu enemigo, podrás atacarlo con otras armas.

El sistema hace uso de elementos como Puntos de riesgo, Capacidades de Batalla, Clase y Afinidades del Personaje, y todos cumplen un rol importante en tus batallas con el enemigo. Puntos de riesgo mide las capacidades de combate de Ashley, y "Riesgo Cero" implica que está tranquilo y controlando la situación. Los Puntos de riesgo pueden subir realizando movimientos especiales, es importante manejar tus ataques con efectividad.

Las Capacidades de batalla incluyen Capacidades en Cadena y Defensa. Las Cadenas te permiten hacer ataques combinados con los botones Cuadrado, Triángulo y Círculo. No sólo podrás hacer ataques consecutivos presionando un botón al contactar a tu enemigo, también podrás asignarle a los botones habilidades especiales que pueden causar más da-







ño o ayudarlo a Ashley en una situación especial. Los ataques en cadena aumentan los Puntos de riesgo más que los simples, pero la recompensa puede valer el riesgo. Los jugadores deberán usar estos ataques con mucho cuidado, ya que no pueden realizarse todo el tiempo. Las Capacidades de defensa te resultarán fundamentales para vencer a ciertos jefes.

Lo más importante a la hora de la batalla es la Clase y Afinidad de tus enemigos, y las armas que elegirás. Más allá del arma elegida, la manera en que abordes la lucha será fundamental, y de ello dependerá el tiempo que tardes en despachar a un jefe.

Si usas una arma particular contra cierta clase de criatura, esta puede fortalecerse luego. No deberás confiar en un arma débil por haberla usado con éxito contra ciertas clases, el juego permite combinar diferentes armas y protecciones –algunas más poderosas y otras menos. Por ejemplo, podrás combinar dos espadas usadas contra dragones para hacer una más poderosa que haga más daño reteniendo su poder contra dragones. Las combinaciones son infinitas. Los jugadores pueden pasar días probando combinaciones.

Los fantásticos sistemas de ítems y batalla (que incluyen ataques mágicos, Artes de ruptura, y mucho más) carecerían de valor en un juego de guión tedioso. Este no es el caso de Vagrant Story, aquí le agregan calidad al juego.

El valor del juego aumenta si se considera que no estamos ante una pequeña aventura. Vagrant Story, contrariando informes previos, demanda entre cinco y siete horas de juego (la segunda vez intentarás bajar ese tiempo recargando tus energías). Sin usar trucos (códigos de trucos, estafas al juego, guías estratégicas) el juego te demandará más de 30 horas en total.

El juego ha sido específicamente diseñado para ser jugado más de una vez, ya que tiene opciones de calabozos, jefes e ítems que sólo se descubren jugándolo una segunda vez. Esto le agrega puntos a su valor de repetición.

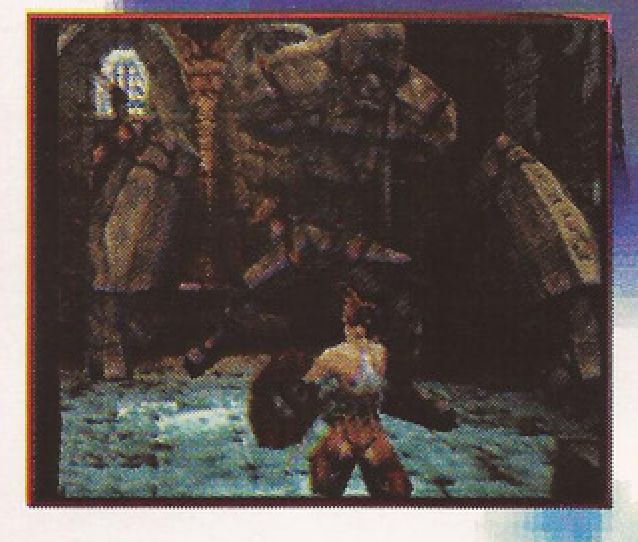
Su único defecto se halla en el equilibrio de las criaturas enemigas. Aún con la afinidad correcta –armado basándote en la clase y equipado con protecciones, algunos encuentros con enemigos comunes te resultarán más difíciles que un montón de batallas con jefes. Mientras que algunos enemigos pueden ser muy fáciles de vencer, otras conocen hechizos poderosos que pueden matarte de un solo golpe si sos imprudente.

Deberas tenerlo muy en cuenta si consideramos que para guardar, sólo podrás usar los puntos de guardado. El juego está configurado de manera tal que si deseás guardar luego de cada encuentro con un jefe, te verás obligado a realizar una gran cantidad de rastreo. Con más puntos de guardado y personajes más equilibrados, este juego legendario sería perfecto.

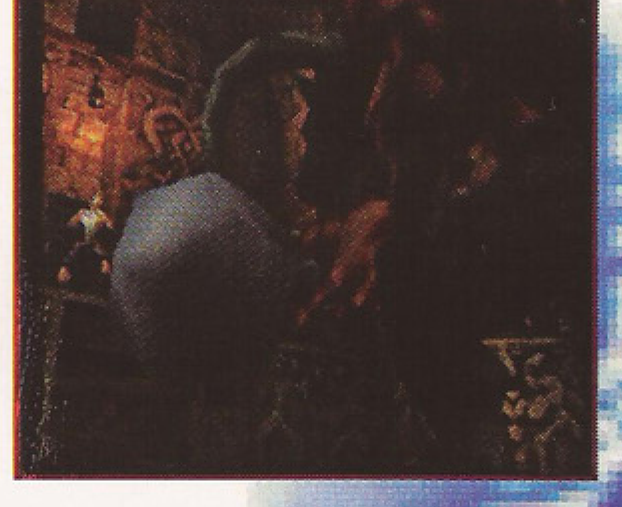
En una era bastante superficial de la industria, en la cual los ejecutivos le dan más importancia a la licencia que al juego, es gratificante ver un sistema de batalla tan innovador y un juego tan bien concebido. Se les debería entregar el Kudos a los creadores de esta sorprendente obra maestra.

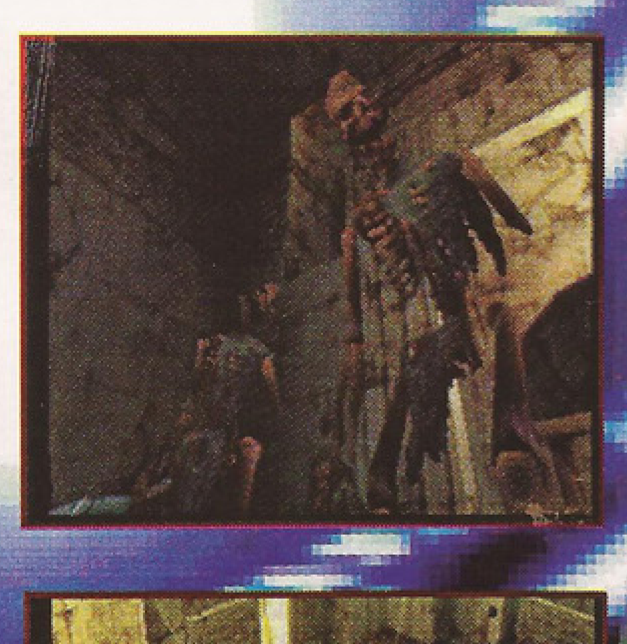
Gráficos

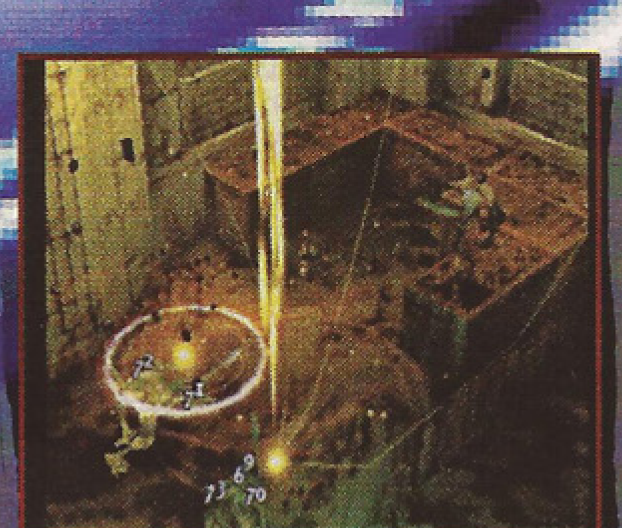
Por más que parezca que los colores del juego son variantes del marrón, no te confundas. Visualmente Vagrant Story es uno de los juego más impactantes de PlayStation. La calidad de textura de los personajes y fondos es sorprendente, y los diseños creados por el talentoso Akihiko Yoshida son brillantes. De hecho, este es uno de los pocos casos en que los modelos poligonales de personajes y monstruos se complementan con el trabajo conceptual del artista. Los excelentes diseños y modelos de los personajes se ven realzados por una animación espectacular. Ashley se mueve de manera realista por los











detallados ambientes, y sus distintos ataques representan diferentes animaciones.

Los diseñadores del juego también merecen elogios por su trabajo con los personajes jefes. Cuando te topes con los diferentes jefes, entre los que se incluyen Dragones, Golems, Minotauros, Demonios, etc., quedarás impactado por el tamaño y magnificencia de estas colosales bestias.

La iluminación está notablemente diseñada y es realista. Los fondos y los efectos ambientales, como el de la lluvia, son excelentes, de lo mejor que se puede ver en PlayStation.

Sonido

Aunque muchas veces no se lo tiene en cuenta, el sonido es uno de los aspectos más importantes del videojuego. Como en el cine, la banda sonora y los efectos de sonido pueden hacer maravillas en el plano emocional. Películas como Titanic, Star Wars, Corazon valiente y Shawshank Redemption perderían parte de su esencia sin sus brillantes bandas sonoras. Bien producido, el audio introduce al jugador en el guión inspirando estados emocionales particulares. Así sucede en Vagrant Story. Squaresoft ha realizado un excelente trabajo. El sonido se ensambla perfectamente con cada escena representando emociones como temor, intriga, alegría, amor y odio.

Los efectos de sonido también son brillantes. Los pasos del jugador, los ruidos ambientales, los gruñidos y lamentos de los monstruos colocan al jugador en el magnífico mundo de Vagrant Story. No podría ser mejor.

Comentarios

Cuando Square anunció Vagrant Story por primera vez en Japón, esperé ansiosamente su lanzamiento. Todo, desde el trabajo artístico al guión, parecía de un nivel excelso. Cuando se lanzó la primera demo del juego, mi ansiedad aumentó.

El problema con el deseo vehemente, en cualquier rama de la vida, es que uno puede verse defraudado cuando no se cumplen sus expectativas. Este no es el caso de Vagrant Story, ya que ha superado todas mis previsiones favorables.

No sólo presenta uno de los mejores guiones de la historia del videogame, compitiendo con la industria del cine. La grandeza del juego aumenta con su profundo sistema de batalla, sus magníficos gráficos y una excelente banda de sonido. Vagrant Story es una verdadera obra de arte, y brinda una de las experiencias cinemáticas más fascinantes en PlayStation. Es uno de los mejores juegos del año –y más todavía, de todos los tiempos.

Vagrant Story forma parte de los títulos RPGs de Square. Es más una mixtura de aventura y RPG que un juego con contenidos específicos de cada género. El juego usa una sombreada paleta de color marrón y rojiza, luchas en tiempo real y globos de historieta para darle al género RPG un nuevo estilo. En Vagrant Story, Matsuno-san se ha trasladado a la edad media europea. El personaje principal es un perseguidor de criminales llamado Ashley Riot. El juego se inicia en Valendia, donde Ashley investiga la extraña muerte del marqués Bardorba, y debe seguir las pistas que conducen al asesino. Si bien aún no se conoce cómo se desarrollarán las batallas, de las tomas de pantalla podemos deducir que lo harán en tiempo real, con los personajes combatiendo mano a mano. Ashley y otros personajes del juego tienen características realistas, como los personajes de Final Fantasy VIII. Matsuno no es el único responsable de Vagrant Story. Contó con la invalorable ayuda de Akihiko Yoshida, el diseñador de las Tácticas del Final Fantasy y la Batalla del Ogro. La información de otros personajes del juego se obtendrá como un en un juego de Claves. El primero en apa-

recer es Sydney Losstarot, el principal sospechoso del asesinato del marqués. Square se ha inspirado en el teatro shakespereano para el personaje de Romeo Guildenstern, líder de los caballeros de Valendia. El duque Bardoroa es un veterano héroe de la guerra civil, y finalmente Callo Merlose, el personaje femenino, es una analista de información de VKP. Lo que distingue a este juego de los demás del género es el modo en que los personajes toman riesgos y su nuevo sistema de apuntar Dom. Junto con la ventana de estado, aparecen seis medidas de estado. Cada una muestra el estado de una parte del cuerpo: hombro derecho, hombro izquierdo, cabeza, cuello, tronco y miembros. La acumulación de daños afectará el movimiento general del jugador, en algunos casos se moverán más rápido o despacio, o no podrán correr. Este sistema también se aplica a los monstruos y enemigos. En algunos casos, los monstruos tienen partes de sus cuerpos mucho más débiles que otras, revelando así sus puntos débiles. Cada parte reacciona de una manera distinta y con un rango específico de daño. Si por ejemplo, el enemigo tiene muy débil el área del pecho, los jugadores podrán apuntar a esa sección y arrojarle un golpe fatal.

Junto con la nueva información de los personajes aparecen detalles de las armas. El sistema de armas está conformado por tres clases: Espadas, Puñales y Escopetas. La diferencia está en el rango de cada uno. Todas las armas tienen un límite de tiempo previo antes de atacar llamado WT (Tiempo de Espera). También se deben considerar los RPs (Puntos de riesgo). Las armas de más largo alcance son menos precisas pero hacen más daño, y por consiguiente tienen más RPs. Las armas de mediano y corto alcance tienen menos RPs y WTs.

Otra novedad interesante es que cada arma o protección acumula niveles de potencia. Con el uso se tornan más precisas y poderosas contra determinados enemigos.

En Vagrant Story cada arma tiene diferentes partes. Por ejemplo, una espada está compuesta por una hoja, la empuñadora y una piedra de energía. Se puede construir un arma única ensamblando distintas partes. Como se ha visto en otros RPGs, las armas adquieren "experiencia" cada vez que el jugador las usa para matar a un monstruo. Todo el juego es poligonal, sus texturas se presentan mapeadas, y no ofrece múltiples terminaciones. Tendremos más novedades los próximos días; por ahora, les ofrecemos un par de imágenes captadas de la pantalla. Vale la pena descargar de la red una pequeña película que anticipa las características del juego.

Por último, los personajes de Vagrant Story utilizarán distintos hechizos. Dentro de las casas y mazmorras los jugadores deberán buscar libros que contienen hechizos prontos a ser adquirirdos. Cada hechizo tiene un alcance particular, y algunos requieren items especiales para alcanzar nuevos niveles de daño.

El Artificio es otro sistema del juego que determina el modo en que los jugadores atacan de acuerdo a una Caja Mágica. Durante una lucha, los jugadores podrán acceder a los artificios Descanso, Cadena o Defensa. Los artificios conducen directamente a distintos ataques. La Cadena aumenta la potencia del ataque, provee veneno o paraliza variaciones, la Defensa ayuda a calibrar el daño, por ejemplo reducirlo. Los personajes aprenderán nuevos Artificios a medida que ganen experiencia.

Guión

El juego sigue el destino de un justiciero llamado Ashley, quien se ve envuelto en una conspiración que lo conduce a Lea Monde, una ciudad maldita y abandonada. El argumento lleno de giros y vueltas va incrementando el misterio. En Square dicen que el guión no es lineal, se hizo hincapié en su profundidad y se intentó inspirar temor.

PERSONAJES

ASHLEY
Ashley es miembro de la Fuerza de Tareas para combatir Criminales Peligrosos (DCTF) de VKP, y está por cumplir 30 años. Se graduó en la academia VKP, donde pronunció el discurso de despedida para alistarse luego como soldado de élite. La DCTF es la fuerza principal de VKP, y el héroe se suma a ella para investigar el crimen cometido por un fanático que ha asesinado a su mujer y su hijo.

CALLO
Callo tiene 23 años y es miembro de la Unidad de Análisis de Información de VKP. La unidad se asemeja a la CIA en que se especializa en recoger información, realizar espionaje y otras tareas que ayudan a la resolución de crímenes. Callo tiene un doctorado en psicología criminal y religiosa, y ha ingresado a la unidad como especialista en terrorismo religioso y sectas de criminales. Es considerada una de las más talentosas de su grupo.

DUKE BARDORBA
Uno de los miembros más prominentes de la antigua Casa de los Lores. El viejo duque tiene 64 años y es un héroe de la guerra civil de Valendia. Ha sido removido de la Casa por su endeble estado de salud, pero continúa usando su influencia en el Congreso nacional.

ROMEO GUILDENSTERN
Es el líder de las Espadas Sangrientas –Caballeros de la Cruz, una milicia controlada por el cardenal. Su sangre fría se ha hecho célebre y haría cualquier cosa en nombre de la justicia. Condujo a los Caballeros en el ataque al feudo del duque Bardorba y refrenó las revueltas que siguieron a la ocupación del feudo.

ROSENKRANTZ
Es un agente "Amante del peligro" de la VKP que ha sido enviado para apoyar a Ashley. Dado que ha sido enviado en una misión secreta en búsqueda de Lea Monde, conoce mejor que Ashley el terreno. Los agentes de su clase trabajan solos, e inspira desconfianza el hecho de que la VKP lo haya enviado para ayudar a Ashley en esta particular aventura.

HARDIN
Miembro destacado del Culto Mullenkamp que ha organizado el ataque y ocupación del feudo del duque. Sydney es reconocido como el líder de la secta, pero en verdad la conduce con el inestimable apoyo de Hardin.

JOSIAH
Josiah, el hijo tardío del duque, tiene cuatro años. El niño fue tomado como rehén durante la ocupación del feudo y Hardin se lo ha llevado a Lea Monde.

MONSTRUOS
Los monstruos de Vagrant Story pueden ser zombies, seres diabólicos, humanos, fantasmas, bestias y dragones. A continuación revisamos las características principales de cada clase.

ZOMBIES
Hay cadáveres que no pueden reposar en paz y son poseídos por demonios. Suelen aparecer muertos para atacar sorpresivamente a sus enemigos. En general se los puede destruir con fuego, magia sagrada o armas comunes. Incluyen Zombies comunes, Zombies luchadores y Esqueletos.

SERES DIABÓLICOS
Son demonios que viven en el infierno. Resisten los ataques físicos y mágicos, y son muy inteligentes. Estas criaturas tienen la capacidad de crear monstruos de su misma clase. Entre ellos se incluyen los Durahans y Litchs.

HUMANOS
Esta clase se debería llamar semi-humanos. Incluye Goblins y Orcs. Saben usar armas y tienen capacidades mágicas. Aunque no tengan debilidades específicas, no representan una amenaza muy peligrosa.

FANTASMAS
Incluyen espíritus y almas que han tenido una muerte incompleta, Ghosts y Fire Elementals. Vuelven del mundo de los muertos para asaltar a los vivos porque ellos han dejado tareas incumplidas durante sus vidas. Son en general imprevisibles y pueden practicar poderosos ataques mágicos.

BESTIAS
Animales rápidos y poderosos de escasa inteligencia. Incluye Minotauros, Ogros y Cancerberos.

DRAGONES
Especie de monstruos inteligentes y de sorprendentes habilidades de combate. Son criaturas muy poderosas. Los dos tipos principales son Dragons y Wyverns.

UN POCO DE GEOGRAFÍA
A continuación, un pequeño tour por las ciudades que encontrarás en Vagrant Story.

LEA MONDE DISTRITO COMERCIAL 2
Distrito portuario ubicado en el norte de la ciudad. Un poderoso terremoto destruyó el puerto.

LA GRAN CATEDRAL
Enorme catedral ubicada en el centro de Lea Monde. Levantada sobre un sitio considerado sagrado desde la remota época del culto Iocus.

BOSQUE DEL SUR
Un bosque muy oscuro y peligroso. No es sencillo cruzarlo.

MINAS ABANDONADAS
Antiguas canteras sepultadas en donde según ciertos rumores se esconden monstruos.

BODEGAS
Los monjes de Iocus sobrevivían picando piedras. El terremoto destruyó sus celdas.

CATACUMBAS
Mazmorras naturales creadas por el desmoronamiento de la cantera, se usaron como catacumbas durante la guerra.

MINOTAURO
Es uno de los enemigos más grandes que nos encontraremos y aunque no lo parezca su punto débil es la cabeza.

LIZARD
Son los hombres-lagarto, son rápidos y fuertes pero de poca resistencia.

WYVERIN
Será el primer gran enemigo alado que nos encontraremos y que tiene como puntos débiles aquellos que no están recubiertos por escamas, o sea, la garganta y la panza.

DURAHAM
El más siniestro y sombrío de nuestros enemigos. Es un tipo grande, pero más grande es la espada con la que pretende ensartarnos. Su punto débil es el único que no cubre su armadura, el abdomen.

GOLEMS
Son unos enormes monstruos hechos de piedra y que serán unos "duros" y "rocosos" adversarios.

PHANTOMS
Son cuerpos inertes que usarán sus poderes de teletransportación para desorientarnos y atacarnos con la guardia baja

DRAGÓN
Es el último enemigo y es el más grande. Garganta y estómago son sus zonas favoritas para recibir daños.

En el juego podemos encontrar "workshops" "factories" en las que se pueden mejorar nuestras armas (uno de los aspectos más importantes del juego). En ellas encontraremos cuchillas (blades), empuñaduras (grips), escudos, armaduras para su combinación, así como para poder recargar las barras de energía de las armas. Además de todas las combinaciones posibles (que nos dejarán un arsenal de más de 300 armas) también se puede añadir gemas mágicas a la estructura de las armas para darles más poder.

Existen unas baldosas trampa que al pisarlas nos darán o quitarán energía. Hay dos formas de descubrirlas: o bien las pisamos y a ver que pasa, o bien usamos el poder Eureka que nos las desvela.

Los puzzles serán del estilo mover cajas y bloques, para cambiarlos de posición y dar con la combinación adecuada.



El diablo no descansa, y tampoco lo hace Sir Daniel Fortesque... aún cuando estén bien muertos. El esquelético héroe de Sony vuelve en MediEvil II, un encantador juego de acción/aventura que regresa en su mejor forma.

CONTENIDO MALÉFICO

Medievil II reúne una equilibrada combinación de sangre, resolución de enigmas y juego de plataforma. Los fanáticos del Medievil recordarán que luego de derrotar a Zarok, Sir Daniel retornó dichoso a su sueño eterno. El maligno libro mágico de Zarok ha caído nuevamente en manos de villanos, y los zombies están aterrorizando la Londres victoriana.
Esta vez, los muertos se enfrentan con todas sus energías a Sir Dan. Sony mejoró la AI (Inteligencia Artificial) del enemigo, y ahora sólo te atacarán cuando estén seguros de poder destruirte. Los controles un poco restringidos te permiten usar 17 armas para luchar y disparar con excelente precisión, y tendrás que pensar qué armas te conviene elegir contra adversarios particulares.

EL TOQUE MALÉFICO

Las imágenes del MediEvil II son impactantes y entretenidas. Los caricaturescos gráficos 3D pintan una excelente mezcla de horror y humor con sus zombies, fantasmas, esqueletos, bestias místicas y otras monstruosidades. Excelentes animaciones desarrollan el guión graciosamente de una escena a otra.
Los gráficos tienen su peso. Como en el primer juego, dentro del ambiente 3D podrás moverte en 360°. Esta vez, podrás moverte a través de las vistas un tanto fijas del primer juego, pero siempre tendrás la opción de cambiar de perspectiva (de primera a tercera persona, y viceversa).
El sonido es agradable. La música se ajusta a las situaciones del juego, pasa de ser siniestra a ridícula. También hay una sinfonía de efectos, como el crepitar de las antorchas y el zumbido que hace el ataque loco de Sir Dan. Las voces también son notables, dan personalidad a los diferentes personajes.

¡ESTÁ VIVO!

Puede ser que los puristas del género no disfruten del enfoque grotesco de MediEvil, ellos se pierden un juego excelente. MediEvil es tan bueno que podría resucitar a algún muerto.

CONSEJOS-FOTOS

1) En Kensington, la capacidad de impulso de Sir Daniel lo salvará de las criaturas caninas de Egipto.
2) Cuando trepe, Sir Dan protegerá su cabeza con el casco. Podrás usarlo para bloquear los objetos que te arrojen los enemigos.
3) Las antorchas pueden apagarse, no te olvides de ir encendiéndolas en tu camino para no caer en la oscuridad.
4) Sir Dan no tolera el agua.
5) Sir Daniel no es el único muerto que aborrece el agua. Si estás en aprietos, saltá a una fuente para protegerte y pelear desde ahí.
6) El Spiv parece un cargoso, pero siempre que lo encuentres te convendrá prestar atención a sus palabras.
7) El huesudo jefe Tyrannosaurus Wrecks se torna vulnerable cuando su cerebro comienza a agitarse. Usá el Dash (correr y pulsar Triángulo) para evitar su ataque de fuego.

GRÁFICOS

Los detalles visuales del MediEvil II son imaginativos e impactantes. Se incluyen notables efectos de armas, espectros transparentes, personajes bizarros y tremendos efectos de iluminación en las escenas con antorchas. La animación es excelente.

SONIDO

La música siempre se acopla a la situación; y en algunos pasajes parece victoriana. Otros efectos, como los huesos crujientes o los lamentos de los zombies, suenan maravillosamente. Y la voces tienen una gran personalidad.

CONTROL

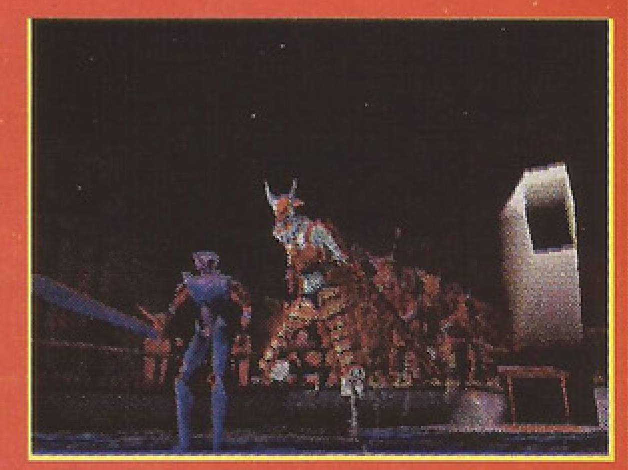
El joystick analógico está más restringido que en Medievil. El control de cámara es bueno, pero en el calor de la batalla deberás lidiar con algunos ángulos estrambóticos.

DIVERSIÓN

El juego es muy entretenido. A medida que avances por su caricaturesca atmósfera victoriana descubrirás que valió la pena comprarlo.







Acción

1 ó 2 Jugadores

preview playstation



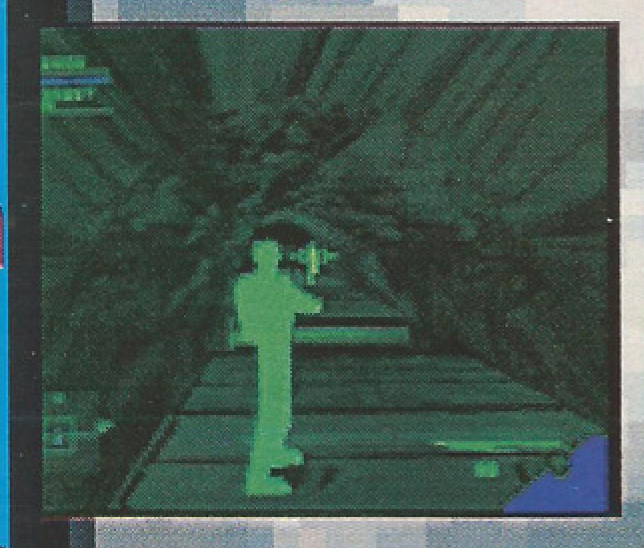
Los chicos de 989 Studios no han tardado mucho en crear la segunda parte de uno de los juegos de más éxito del año pasado, Syphon Filter. Aunque siete meses parezca muy poco tiempo para desarrollar una secuela, la verdad es que los programadores han estado acertados y han conseguido un juego que, manteniendo el mismo esquema que el original, aporta un buen número de novedades que conseguirán, sin duda, volver a fascinar a los fans de Gabriel Logan.

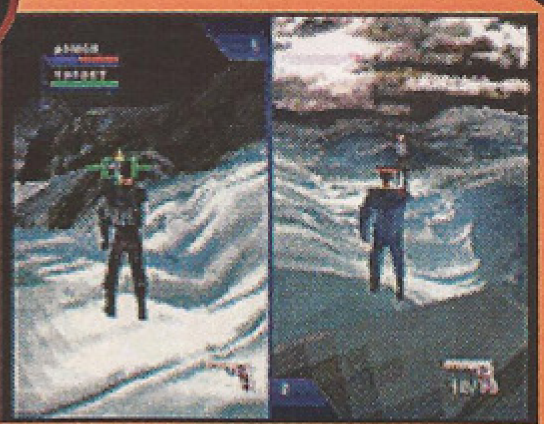
Como no podía ser de otra forma, SF2 presenta una historia totalmente nueva. Eso sí, los terroristas, los misiles nucleares, las infiltraciones, las explosiones, los disparos, etc... siguen siendo la gran maza de este juego.

La historia comienza cuando el avión donde viajan Logan y su cuerpo de elite, es derribado por unos cazas antes de llegar a Kazakastan. Afortunadamente, todo el grupo consigue saltar en paracaídas antes de que el avión se estrelle en las montañas Rocosas de Colorado. Es aquí, entre el intenso frío y la oscuridad de la noche, donde comienza nuestra difícil y larga aventura. Nuestro principal objetivo es encontrar a Lian Xing, la compañera de Logan que ha sido raptada por los terroristas. Lian está afectada por un gas mortal "Syphon Filter" que puede acabar con su vida en cualquier momento, así que nosotros tendremos que encontrar el antídoto para salvarla.

Una novedad importante en esta nueva entrega es que las fases las iremos alternando entre Logan y Lian, los dos máximos protagonistas del juego, y con la ayuda por radio de Teresa, la nueva incorporación. Algo parecido a lo que pudimos ver en el "MGS".

Como ya ocurría en el primer juego, las fases de acción pura se intercalan con las de infiltración, donde debere-





mos conseguir nuestros objetivos sin ser descubiertos. Todo esto no va a ser nada fácil, pues ahora los enemigos tienen una IA mucho mayor que antes y conseguir acabar con ellos le va a poner los nervios de punta a más de uno, y no es ninguna exageración. Ahora nos pueden matar con un simple tiro en la cabeza si no vamos con cuidado y para colmo muchos de ellos serán capaces de huir y esconderse o tirarnos granadas desde puntos estratégicos... dale duro, que habrá que tener paciencia con ellos.

Las armas que tendremos a nuestra disposición serán de lo más extravagantes y entre ellas se encuentran metralletas, granadas, dinamita, armas de francotirador, lanzallamas y algunas otras más que nos sacarán de apuros en muchas situaciones.

El sistema de puntería sigue igual, es decir, que apretando el botón L1 tendremos una visión más cercana y exacta de nuestros enemigos para así poder matarles con más facilidad. No sólo dispondremos de armas, sino también de objetos que serán imprescindibles para avanzar en el juego, como gafas de infrarrojos, radios, jeringuillas...

Los 20 niveles del juego se reparten ahora en dos CD´s, lo que indica que SF2 es un juego largo, y además incluye numerosos videos al final de cada nivel bastante espectaculares que nos irán desvelando la trama poco a poco.

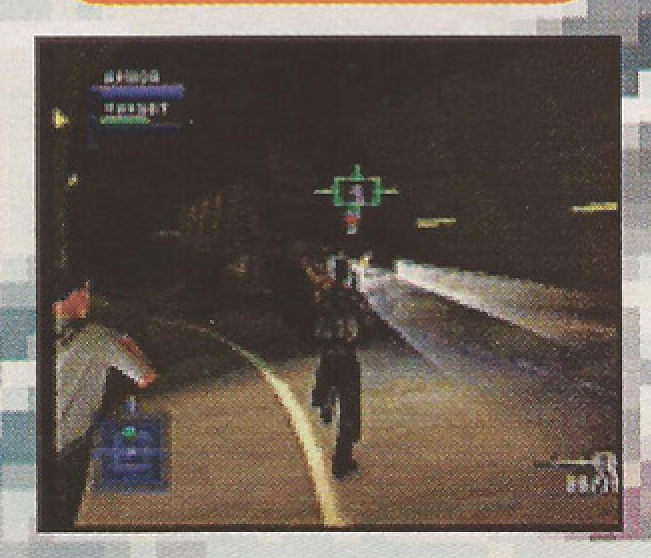
Ahora el diseño de los escenarios es mucho más intenso y abierto y ofrece algunas mejoras en los efectos de luz y transparencias.

Para quien no tenga suficiente con esto, se ha incluido una opción nueva para dos jugadores, que sin duda es de las más divertidas del juego. Aquí podremos jugar contra un amigo a pantalla partida (horizontal o vertical) y tendremos que matarnos el uno al otro en varios escenarios pequeños y cerrados (laberintos, tejados, estacionamientos, calles estrechas...). Cada jugador podrá elegir entre todos los personajes que aparecen en el juego.

Les aseguramos que el gancho que puede provocar este modo de juego es brutal.

Imaginen esta escena: tu personaje está escondido en la ventana de una casa y tu amigo ronda perdido buscándote desesperadamente. Mientras, seleccionás tu arma de francotirador y le apuntas a la cabeza. Tu amigo cae al suelo sin ni siquiera saber donde estabas. Es una experiencia única. (Recordar que es un juego, no se les ocurra hacerlo en la realidad)

Tan solo un consejo personal. Si quieren hacer mas divertidas las partidas, asegurense que la pantalla partida está en vertical y probar a poner un cartón o algo parecido en dicha línea de forma que separe las dos pantallas y conseguir así que cada jugador no pueda ser observado por el otro, es decir, que no pueda ver en que lugar del escenario donde se encuentra. Es un poco casero, pero funciona y si lo haces con un televisor grande mucho mejor. Verán que divertido.



JUGABILIDAD:

Controlar a Logan es fácil, ya que los saltos son automáticos y los demás movimientos se consiguen de la manera mas práctica y sencilla.
Tendremos acción a granel a lo largo de 20 variados y extensos niveles, lo que nos mantendrá delante del televisor durante muchas horas, más si tenemos en cuenta el extremo nivel de dificultad que en muchas ocasiones llega a la desesperación.
Si a todo le unimos un guión bien elaborado y una magnífica opción para dos jugadores nos queda un juego capaz de ofrecer mucha diversión.

GRAFICOS:

Al igual que en la primera parte, siguen manteniendo un aspecto realista y dotan al juego de una buena ambientación, aunque la diferencia entre ambos juegos es escasa y tan solo apreciaremos cambios en algunos efectos de luz y texturas.
Podemos encontrar escenarios de todo tipo, desde montañas, ciudades, bases, desiertos, etc...
Las animaciones son suaves y están



perfectamente recreadas, consiguiendo así que nuestro personaje se mueva con rapidez, lo que nos salvará en muchas situaciones realmente peligrosas.

SONIDO FX:

Lo que más hay que destacar de este apartado es la magnífica traducción al castellano que ha realizado Sony, lo cual hace que podamos seguir la interesante trama sin ningún tipo de complicación.
Los sonidos que podremos encontrar a lo largo de todo el juego son bastante correctos y consiguen meternos de lleno en la acción. Así, las explosiones, los disparos, los gritos, etc... pondrán a tope nuestra adrenalina.

MÚSICA:

La verdad es que durante el juego estarás tan centrado en conseguir tus objetivos que casi no le darás importancia a la música de ambiente. Aún así, esta cumple su función correctamente y algunas melodías como la de la introducción o la del menú son muy buenas.

CONCLUSIÓN:

La compañía 989 Studios ha conseguido una magnífica secuela en un relativo corto espacio de tiempo, donde manteniendo la fórmula original de SF, introduce novedades, tanto en el apartado técnico como jugable, que convierten a SF2 en un título imprescindible. Eso si, hay que recordar que los 2 CD´s del juego contienen escenas muy duras y violentas, lo que le convierte en un juego solo para adultos. Lo sentimos por los mas pequeños, así que tendrán que conformarse con otros juegos de este estilo menos violentos.

Preview

playstation 2

TEKKEN : TAG TOURNAMENT

La serie Tekken genera grandes pasiones. Puede hacer trizas tus pulgares, desgastar tus pads y probar amistades.

Con cada lanzamiento en PlayStation, los juegos Tekken han mejorado en saltos y rebotes. Cada juego añadió nuevos personajes, movimientos y una variedad de modos de juego –y lo que es más importante, tomando en cuenta un jugador intermedio, disminuyó la cantidad de horas necesarias para aprender el juego. Tekken en PlayStation2 será espectacular y responderá a las expectativas. ¿También será producido por Namco?

La primera diferencia es obvia. Mientras la mayoría esperaba que el juego se llame Tekken 4, se llamará Tekken Tag Tournament. ¿Por qué Tag?

El tag (posta) es una adición importante. Funciona igual que la característica tag de Marvel vs. Capcom, y en menor medida, la de Rival Schools. En lugar de seleccionar un personaje con el cual combatir a tu enemigo, podrás elegir a tus dos favoritos. Si durante la lucha uno ha sido herido, simplemente presioná el botón tag y cambiá de personaje. No puede ser más simple. Lo podés hacer más de una vez, golpear y cambiar tus personajes cuando se te ocurra. Y además, cada vez que cambies de jugador, su salud mejorará. Es una gran adición, aunque se parece bastante a un truco.

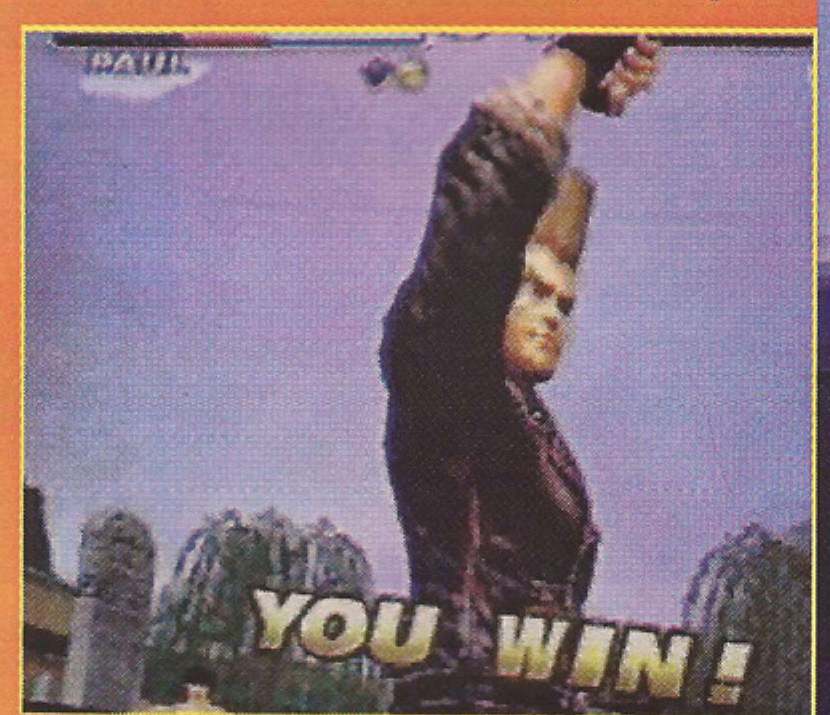
El mejor uso posible del tag es hacerlo en un ataque. El lanzamiento tag te permite arrojar a tu oponente al borde de la pantalla, luego deberás presionar tag rápidamente para que tu otro personaje pueda volar y darle una paliza a tu enemigo. Los compañeros pueden pelear juntos de diferentes maneras, algunos con movimientos especiales en conjunto y otros sin participar de la animación introductoria.

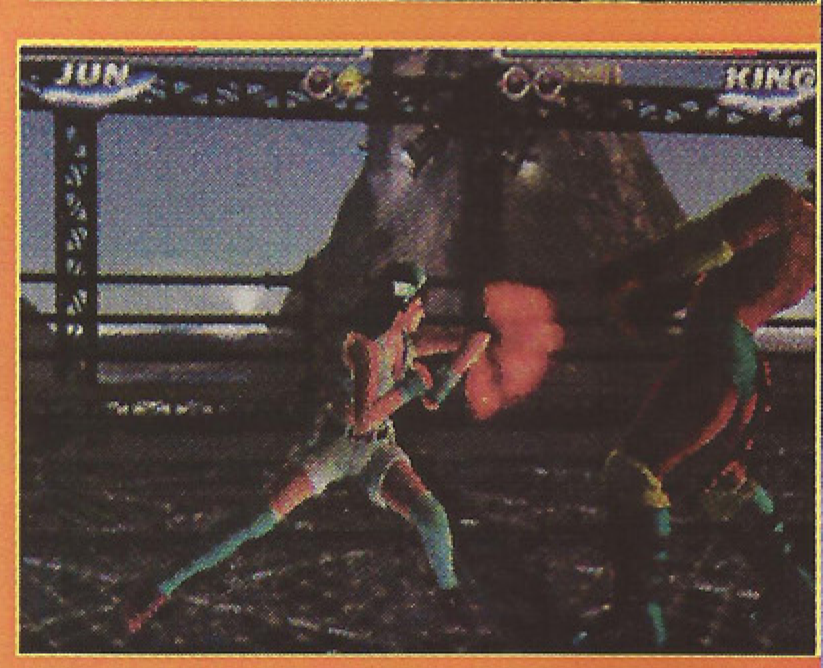
Gráficamente el juego ha mejorado su aspecto –gracias a las mayores capacidades de PlayStation2 respecto de su hermano menor. Todo se mueve con mayor precisión y rapidez, con pocas detenciones en la acción, aún en los momentos más rápidos y salvajes de los combos. El ángulo de la cámara se encuentra más cerca de la acción, se han retocado los uniformes y rasgos de los personajes para mejorar la calidad de la imagen, y en muchos casos los personajes se ven más grandes.

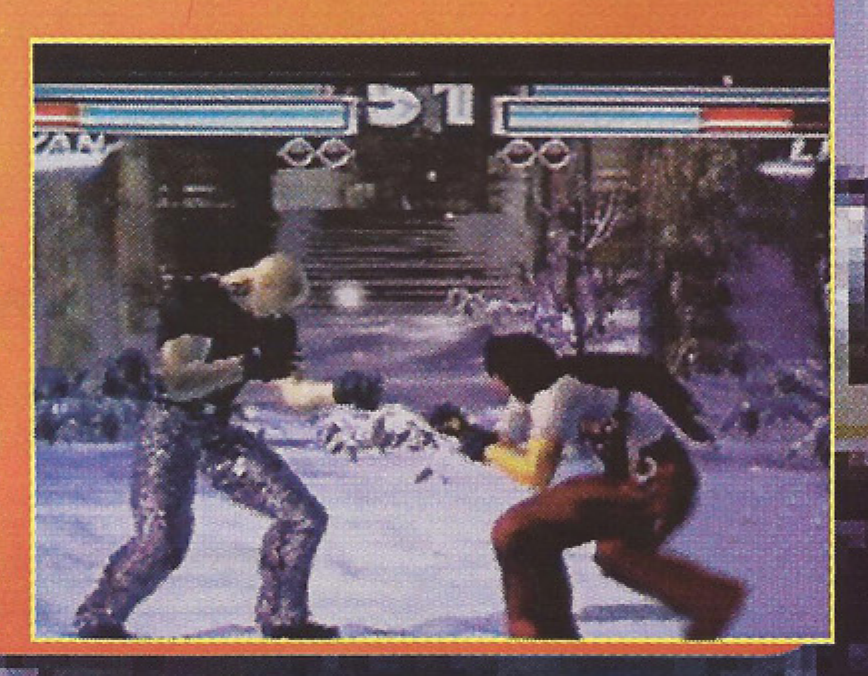
Todos tus personajes favoritos han sido invitados al Torneo Rey del Puño de Hierro. Se ve que han estado practicando –pulieron sus habilidades, ataques y movimientos, y han actualizado su guardarropas-, sólo es un misterio la razón por la cual Anna se vistió como una vagabunda.

Al principio podrás elegir entre varios jugadores, y al igual que en los juegos Tekken anteriores, cuanto más juegues y progreses, irás desbloqueando más personajes y opciones.

Los ambientes han sido mejorados a la par de los personajes.







TRUCOS

Modo Galería
Desbloqueá a Diablo para acceder al modo Galería.

Modo Tekken Bowl
Desbloqueá a Ogro para acceder al modo Tekken Bowl.

Modo Teatro
Completá exitoso el juego una vez para desbloquear el modo Teatro.

Personajes extra
Completá victorioso el modo arcade con cualquier personaje para desbloquear un personaje ocultó. Cada vez que completes el juego podrás desbloquear un personaje en el siguiente orden: Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger & Alex, Kuma & Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, Prototype Jack, Mokujin & Tetsujin, Devil & Angel, y Desconocido (Unknown)

No sólo se presentan con mayores detalles, sino que aparecen varios personajes nuevos. Y estos personajes no se dedican solamente a observar, pueden quejarse y abuchear, y algunos ni prestarán atención a las luchas ¿ya imaginaste ver a una colegiala luchar contra un monstruo, mitad hombre, mitad leopardo, en tu jardín?
¿Qué más podés pedir de un juego? Seguramente Tekken Tag Tournament no le agradará a tu madre. Hasta que se lance el próximo juego de la serie, no te separarás de la consola. Ahora, todo lo que debés hacer es practicar tus habilidades en el Tekken 3 y esperar al lanzamiento de PlayStation2, porque si el Tekken Tag Tournament no se lanza con el sistema, adiós gorra y sandalias Heihachi.







LO ULTIMO EN TITULOS
Y ACCESORIOS
SUPER PROMOCION



POW

JUEGO DE CARTAS
POKEMON
ROCKETS - JUNGLA EN ESPAÑOL
TODOS LOS ACCESORIOS Y NOVEDADES
TAMBIEN MUÑECOS SONIC, SPAWN,
METEORO Y MUCHOS MAS...

LOS MEJORES PRECIOS
Y LA MEJOR ATENCION

ENVIOS A TODO EL PAIS POR
CONTRA-RREEMBOLSO TAMBIEN
SERVICIO EXPRESS EN CAP. FED.

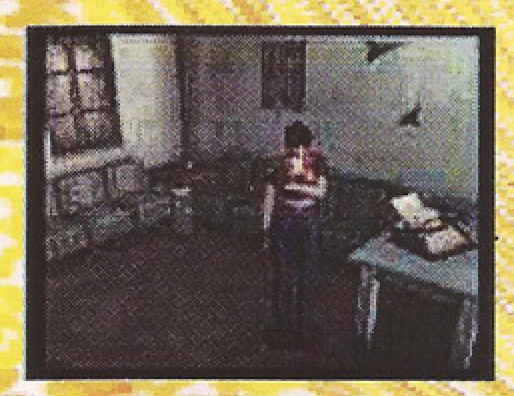
AV. RIVADAVIA 2988 - CAP.
ABIERTO DE LUNES A
E-MAIL: CONTACTO
HTTP: WWW.

RESIDENT EVIL CODE:Veronica

CONTINUAMOS CON LA SEGUNDA Y ULTIMA PARTE DE ESTA ESTUPENDA GUIA DEL RESIDENT EVIL CODE VERONICA.

¡¡¡SUERTE!!!

Volvemos a la oficina y decidimos ir por la otra puerta, la persiana metálica. Pasando por el lado de la mesa, recogemos la tinta para salvar partida y observamos si hay algún objeto más de utilidad, pero parece que no. Al entrar, un zoom nos aclara en el lugar que estamos: en el aeropuerto subterráneo de la isla, y nosotros encima de un puente levadizo. Al cruzarlo, podemos ver claramente un enorme avión de carga aterrizado en el agua, al lado de la plataforma de desembarco con los tres huecos de hexágono (ahora ya sabemos que para introducirnos en el avión, debemos encontrar las dos piezas restantes). Llegamos al otro extremo del puente sin ningún tipo de problema y nos topamos con otra persiana metálica.



Detrás se esconde un almacén con paquetes y una grúa. La zona de los paquetes está en un nivel inferior del suelo. Si giramos hacia la izquierda, veremos el panel de control del elevador de carga (un panel azul y con una luz parpadeando) y que nos es imposible llegar hasta él porque unos enormes bloques nos impiden el paso. Entonces, giramos hacia la derecha. Para este lado nos encontramos con una persiana enrejada por unas barras de seguridad que solo nos será accesible con la llave "K-402". Hacemos caso omiso de esto y seguimos hasta el final, montando en un pequeño elevador que nos transportará hasta el piso superior, donde tenemos el panel de una grúa a nuestra entera disposición. Debemos mover la palanca en el siguiente orden para así conseguir que la grúa levante los bloques que nos impiden el paso: Arriba del todo (hasta que no podamos más) y después hacia la izquierda al máximo. Automáticamente los recogerá y tendremos acceso libre. Pero antes de bajar al piso inferior, tenemos una puerta girando la esquina del piso superior. Allí se encuentra un panel de control para el puente de hierro levadizo (para usarlo nos hará falta una palanca de control). No lo usamos por ahora a causa de la falta de este objeto, y bajamos, para utilizar el elevador de carga. Los pulsamos y...

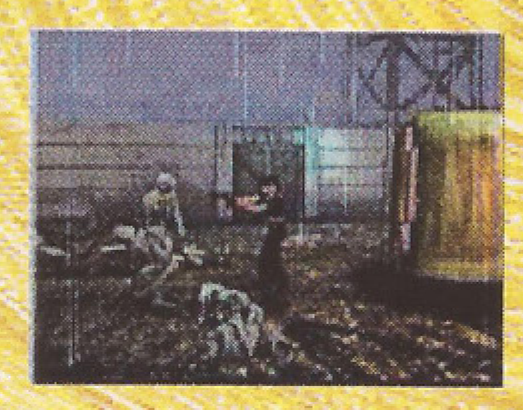
Atención! En el preciso instante que sube el elevador de carga, de él nos saldrán varios zombis, por lo que la situación es peligrosa. Rápidamente, y evitá eliminarlos para acumular munición, entramos en el elevador y recogemos la munición de ballesta y la tarjeta de pel. Biológico (esta la debemos utilizar en la Instalación de Entrenamiento Militar). Nuestro objetivo ahora, es volver a la zona de Entrenamiento Militar.

VUELTA AL COMPLEJO DE ENTRENAMIENTO MILITAR



Para subir a la superficie utilizamos de nuevo el submarino. De paso, entramos en el Palacio hacia la habitación de salvar partida, grabamos, y descargamos objetos en el baúl. Ahora, y con espacio suficiente en nuestro inventario, nos dirigimos hacia allí. Al salir del jardín del Palacio y bajar las escaleritas, por el camino nos asaltarán dos bandersnacht (sólo si hemos acabado con los zombis del principio). Llegamos hasta el patio donde nos atacaron los perros, pero esta vez nos espera un susto peor: Un gusano gigante saldrá a nuestro encuentro. Este peligroso enemigo no necesitas eliminarlo para continuar la aventura, así que intentá evitarlo cada vez que regreses a esta zona. Ahora entrá dentro de la Instalación Militar y dirigite a la persiana metálica que tiene a su lado un identificador de tarjetas, y utilizamos la tarjeta que encontramos en la base submarina (la tarjeta plateada). Al atravesar el pasillo, abrimos la puerta de madera del final de este y salimos a un pequeño patio interior. Ni bien asomamos la cabeza, una mira láser apuntará la cabeza de Claire...¡Es Alfred! Intentá esquivar sus disparos y subí lo más rápido que puedas por la escalera de piedra (también hay unas escaleras metálicas que conducen a un lugar sin salida, por lo que bajar a estas alturas del juego es algo inútil). Alfred huirá por la puerta de la derecha. La puerta de la izquierda está cerrada con llave, por lo que ya volveremos más tarde. Seguimos su camino y cruzamos la puerta.

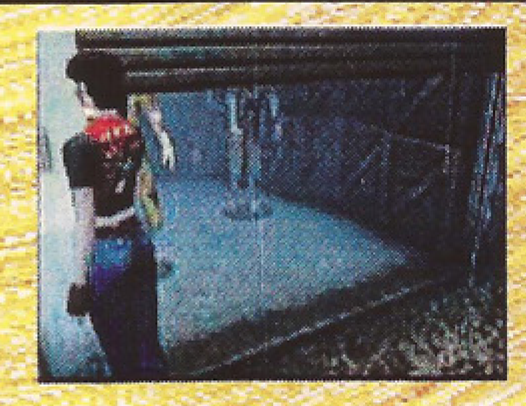
EL JUEGO DE ALFRED



Atravesamos un silencioso y tétrico pasillo hasta llegar a una habitación con una máquina de bebidas y algunas cajas de cartón al lado, que contienen dos paquetes de munición para pistola. Atención: Tenemos dos puertas, una de color gris y una de color marrón. Antes iremos a la puerta gris que esconde un punto de salvar partida y un baúl. Dentro encontramos una planta verde, hermostático para el guardia de color de principio de la aventura (que si le llevamos esta medicina, aún se encuentra en el mismo sitio, nos dará la ganzúa, imprescindible para abrir los maletines con cerradura) tinta para grabar partida, y escondida bajo la mesa, otra planta verde. Salvamos partida. Y recogemos del baúl la M-100P, la necesitaremos. Al salir, nos dirigimos hacia la

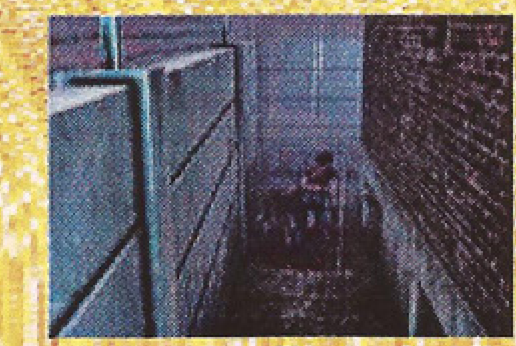
puerta que nos queda y...sorpresa! De repente, una pared metálica nos cierra el camino de entrada hacia este lugar y desde un altavoz, Alfred nos reta a sobrevivir a sus mortales juegos. Vamos a enseñarle quién es Claire Redfield. Abrimos la puerta marrón y nos sitúa en el piso superior de un almacén. En el lado derecho, vemos en el suelo dos metralletas, las agarramos (se las podríamos cambiar a Steve por las Luger de Oro) y vemos, en un bloque del piso inferior, munición para la ametralladora. Decididos a hacernos con ella, vamos hacia la izquierda pero, de pronto se cierra la cerradura de la puerta por la que hemos entrado y Alfred nos enseña una pequeña muestra del poder de Umbrella, un Bandersnacht. Este es el primer jefe de la aventura que sí necesitamos vencerlo. Con una buena descarga de la M-100P los dejaremos KO. Continuamos hacia la izquierda y bajamos las escaleras metálicas que nos llevan al piso inferior y vamos para la puerta que se encuentra abierta.
Sin embargo, otro Bandersnacht asaltará a Claire desprevenida, agarrándola por el cuello y poniendo su vida al límite, a la vez que, por una ventana, entra Steve en acción, y descarga toda la munición sobre el horrible monstruo, salvando la vida de Claire. Tras una intensa conversación (aquí se empieza a notar el "interés" de Steve por Claire), realizás el cambio de las Lugers de Oro por las ametralladoras. Sin tiempo a descansar, Alfred invita a los dos para que continúen su macabro juego: seguir con vida. La secuencia finaliza con el descenso en el elevador de carga. Al llegar abajo, Steve convence a Claire para que sea él quien vaya delante del camino. Otra secuencia nos muestra al chico convencido del poder de su nueva arma y corre hacia la puerta de enfrente.

JUGANDO CON STEVE

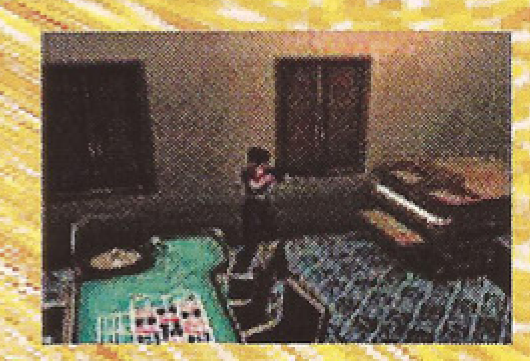


En este momento, asumimos el control sobre Steve, y empezamos en una sala con dos zombis que se nos echan encima. Al acabar con ellos, observamos que tenemos una celda con dos zombis en el interior (que no pueden salir) y un barril explosivo, haciéndolo explotar y acabando con los dos zombis de una vez. Al lado, y en el interior de la celda (que aun no podemos abrir, ya que necesitamos una nueva tarjeta de identificación) vemos apoyada en el lado izquierdo el lanzagranadas, el arma mas devastadora que Claire poseerá en su arsenal. Steve, puede entrar en las dos puertas que tenemos a ambos lados de esta sala, pero únicamente nos servirá para dejar el camino libre a Claire eliminando a los zombis que se encuentran en su interior. Steve no podrá recoger ninguno de los objetos que tenemos a la vista, por lo que deberemos volver a esta zona controlando a la chica. Con él, atravesamos la sala de ventilación, eliminamos a los varios zombis que nos salen al frente, y llegamos hasta la otra puerta, que nos conduce hasta una estancia donde encontramos grabado en la pared el rostro de un enorme león de piedra (con munición de pistola en su interior), y al final tenemos un ascensor. Pero antes de montar, los protagonistas mantienen una charla, donde Steve muestra la falta de cariño mostrada por su familia, por lo que Claire pregunta el porqué de esta afirmación. Él entrará en furia con ella disparando al vacío y marchándose corriendo. ¿Que le sucede a Steve?

VOLVEMOS A CONTROLAR A CLAIRE

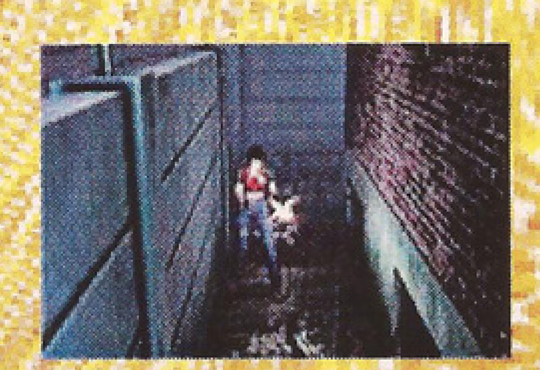


Llegamos a un pasillo donde, sólo podemos acceder a la última puerta de madera del final. Al abrirla, nos vemos encima de una improvisada plataforma de madera. Para el lado izquierdo de esta no podemos llegar porque está el suelo roto, mejor ir hacia la derecha, donde se encuentra Steve esperándonos. En el preciso instante que Claire se acerca al muchacho, el suelo cede y caen bruscamente a la parte inferior del lugar, que parece un garaje (un jeep, bidones, cajas de madera..., etc). Claire queda con una pierna debajo de la madera inmovilizada y en ese preciso momento, un inoportuno zombi despierta de su letargo. Pero algo extraño pasa...Steve parece conocerlo...es, su PADREIA Steve no le queda mas remedio que disparar (con lagrimas en sus ojos). A partir de aquí, volvemos a controlar a Claire. Si vamos hacia la derecha de Steve, veremos, encima de un bidón, munición para pistola. Sin nada más que hacer en este lugar, abrimos las dos puertas grandes de madera que se encuentran enfrente de Steve. Al salir, nos atacaran dos perros zombi. Al acabar con ellos, nos damos la vuelta por el patio en que nos encontramos, donde la mayor parte de este es ocupado por un enorme tanque y recogemos, justo en la puerta de entrada grande, las flechas de ballesta que se encuentran al lado de las cajas de madera, y de paso, abrimos la puertita pequeña, que nos conduce hacia el enorme solar con el gusano gigante y la entrada del Complejo Militar. Volvemos de nuevo junto a Steve, que continua sentado en el suelo pensativo por el trágico suceso ocurrido. Si vamos hacia la parte izquierda del jeep, veremos una puerta a la cual nos dirigiremos.



Ni bien entramos, justo en la esquina de abajo de la puerta de entrada encontramos munición para la pistola. Si continuamos adelante, nos saldrán dos zombis al encuentro. Al acabar con ellos, vamos directamente hacia la puerta del fondo. Al entrar, encontramos la placa del águila (ya la utilizaremos mas tarde). Esto es el 1F. Al segundo piso es inútil ir por ahora. En el Bajo, al salir del ascensor, llegamos hacia donde se encuentra la cabeza de león en piedra, donde en el interior de su boca esconde munición de pistola. Continuamos hasta la puerta del fondo. Este lugar se trata de la sala de ventilación, donde Steve ya hizo el trabajo sucio. Subimos las escaleras del fondo y abrimos esta puerta. Este lugar ya nos sonará, pues se trata de la sala donde Steve no podía agarrar los objetos. Vamos hacia la puerta de la izquierda, donde podremos recoger mas munición para pistola.

VUELTA A PALACIO



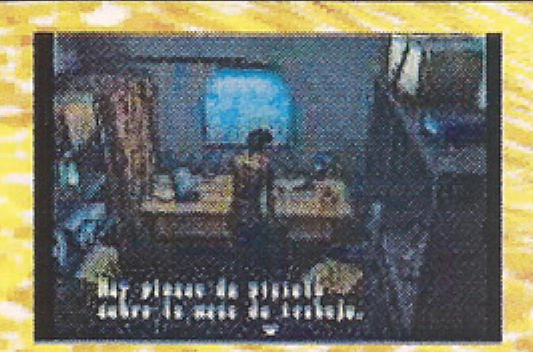
En la situación que estamos, mejor volver al Palacio para salvar partida y así hacer recuento de objetos que tenemos y estado en que nos encontramos. Pero la vuelta no será tán fácil como parece. Ni bien cruzamos el camino que nos separa para llegar al jardín del Palacio, nos saldrán por el camino dos Banderstanch. Al llegar a Palacio, nos toparemos con una desagradable sorpresa: todo el interior esta repleto de zombis, paseando a sus anchas. Con

cuidado, subimos las escaleras hasta el primer piso (atención al zombi que tenemos a nuestra izquierda). Atención al zombi que se encuentra perfectamente escondido detrás de la columna que esta al lado de la puerta que nos lleva a la habitación de guardar partida. Salvamos partida, y recogemos la M-100P, nos hará falta. Ahora insertamos las Lugers de Oro en la puerta del fondo con dicho hueco, accediendo al despacho de Alfred Ashford. En esta habitación encontrarás munición de pistola encima de la mesa situada en medio de los sofás. Avanzamos hacia el fondo, y agarramos de encima el escritorio un documento con números y fechas. Encendemos el ordenador personal de Alfred (veremos otra vez el video de la sala de las Lugers de Oro) e introducimos la siguiente combinación: 1971 (el día de la fecha de nacimiento de ambos hermanos). El reloj de la pared girará automáticamente y nos descubrirá un pasillo secreto. De golpe, se rompe el ventanal de detrás del escritorio y nos enfrentamos a un Bandersnacht. Al acabar con él, entramos en el pasillo secreto, que se encuentra en ruinas. En la puerta de entrada de este se hayan en el suelo una planta azul y otra verde, bien camufladas por el efecto de oscuridad (para estos lugares, mejor utilizar el mechero). Ahora volvemos a la habitación de salvar partida, pues no estamos preparados aún para dirigirnos a la residencia personal de los Ashford (tendremos que esperar un poco a ver lo que nos depara!).



Del baúl recogemos la placa azul del águila, la M-100P, el cuchillo y la ballesta (la pistola ocupa mucho lugar). Nos dirigiremos de nuevo al Complejo de Entrenamiento Militar. A salir del Palacio, cuidado con los numerosos zombis sueltos, por lo que lo más recomendable será esquivarlos.

VUELTA AL COMPLEJO DE ENTRENAMIENTO MILITAR (2)



Entramos por la puerta pequeña donde nos toparemos de nuevo con el gusano gigante. Nos dirigimos hacia las dos puertas grandes, que nos llevan a la sala de las cabinas y las diversas habitaciones anteriormente visitadas (la de la piscina, etc) Con la tarjeta per. Biológico en nuestro inventario, abrimos la compuerta metálica que se encuentra al lado de la puerta con la piscina. Entramos en ella y avanzamos hasta la puerta pequeña de madera del final. Volvemos, de nuevo, al patio interior donde Alfred nos apuntó con su rifle, pero a diferencia de la primera vez, ahora hay dos perros zombi. Al acabar con ellos, bajamos las escaleras metálicas que anteriormente no hicimos, y al llegar abajo, vemos un pasillo cerrado por unas rejas (que conducen directamente a la sala de ventilación) y un interruptor que no funciona a causa de la falta de electricidad). Subí las escaleras del pequeño patio, y en balcón, sitúa la placa del águila en la hendidura de la piedra. Al hacer esto, conseguirás la tarjeta emblema. Bajamos las escaleras metálicas y utilizamos la flamante tarjeta emblema en el detector de las rejas, de forma que se abrirán automáticamente, facilitándonos mucho el trayecto hacia los diferentes puntos del complejo (ya no tendremos que dar enormes rodeos). Debemos atravesar la sala de ventilación e ir a la puerta del otro extremo. Al abrirla, ya sabemos donde estamos (la sala donde Steve hizo limpieza). Recogemos las balas de lanzagranadas que están en la estantería y vamos a la puerta de enfrente. Ya en el interior de esta nueva habitación, recogemos del armario de cristal las balas ácidas para lanzagranadas. Salimos de aquí, y utilizamos la tarjeta emblema en la celda. Esta desactivará el cierre y podremos agarrar el lanzagranadas del suelo. Más adelante tenemos otra puerta, que nos lleva a un garaje donde nos esperan dos Bandersnacht. En este lugar no tenemos nada que hacer...por ahora. Nuestro próximo destino será agarrar el ascensor y subir hasta el 2F. Utilizaremos la tarjeta emblema para abrir la puerta de seguridad. Nada mas entrar, nos damos cuenta que se trata de un centro de operaciones. En el suelo hay tirados dos zombis que cobrarán vida en cuanto avancemos. Lo primero que debemos hacer en esta sala es subir las escaleritas que nos llevan a la planta de encima, donde al lado de la silla hay mas balas de lanzagranadas. Es conveniente, aunque no esencial, ver los datos que se encuentran en la pantalla luminosa que hacen referencia a un nuevo tipo de criatura experimental y sus características: El Albinoide.



Ahora nos acercamos hacia el panel de control del fondo. Allí podremos utilizar una cámara con un zoom muy potente que da visión al laboratorio que posee el cuadro del esqueleto. Debemos hacer zoom sobre él y así podremos ver su número en la base del cuadro: 1126. Al hacer esto, la ventilación de emergencia del laboratorio cesará y tendremos plena libertad para entrar. No nos olvidemos recoger las dos plantas verdes del suelo ni el segundo hexágono del juego: Prueba del Ejército, que se encuentra encima de los paneles y ordenadores de la sala.

Antes de abandonar el recinto, podemos abrir la puerta pequeña que se encuentra dentro de la sala de operaciones, pues es otro atajo, y este nos lleva hacia el balcón donde Steve nos atacó.

EL LABORATORIO

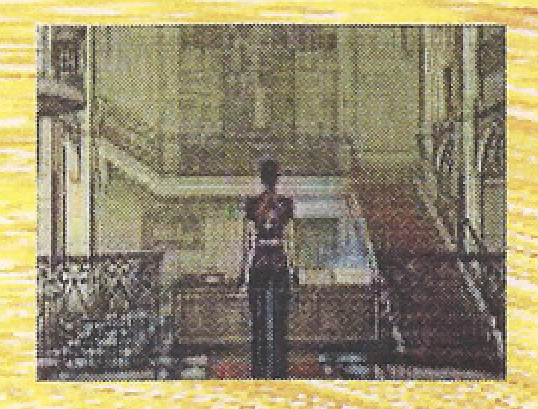


Ahora el objetivo es fácil: Debemos ir al laboratorio y averiguar que sucedió allí dentro. Utilizamos la tarjeta per. .biológico para desbloquear la puerta de entrada a las escaleras. Antes de entrar en el laboratorio, nos piden un código (1126), ya en el interior vemos que todo está desordenado y revuelto. En el suelo podemos ver a un científico fallecido, que registramos sin encontrar nada, agarramos las balas ácidas de lanzagranadas que están encima de la mesa y...

Atención: Al agarrar el Cuadro del esqueleto, nos empezarán a salir de todas partes Albinoides pequeños. Lo más recomendable es salir de inmediato, porque aparte de gastar munición inútilmente, nos dan 50 segundos de tiempo para abandonar el laboratorio.

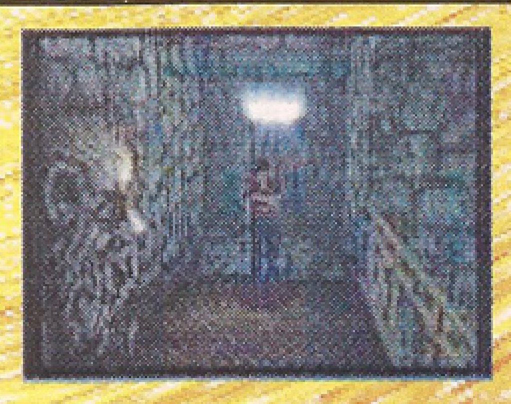
Con el cuadro en nuestro poder, tomamos el ascensor y vamos al 1F, a la habitación de donde recogimos la placa del águila, el pasillo de la cual está ahora vigilado por dos zombis. Pues en el lugar donde estaba la placa, colgamos el Cuadro del esqueleto. Habiendo hecho esto, seremos testigos de como detrás de la pared falsa del fondo, sale una reproducción de todo el Complejo de Entrenamiento Militar, donde encima de este podemos conseguir la llave de Oro, que la utilizaremos en la Sala de los Cuadros del Palacio. Ahí nos toca ir ahora, de la prisión ya hemos finalizado nuestra tarea de investigación.

VUELTA AL PALACIO (3)



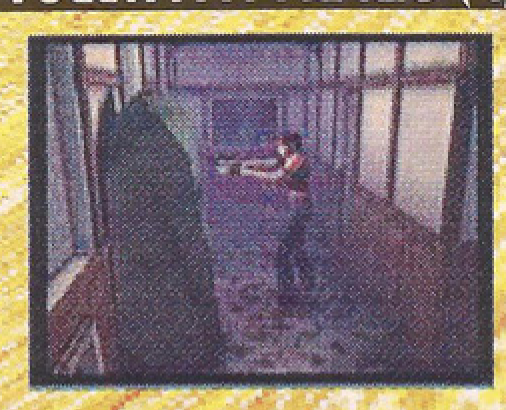
Con cuidado para esquivar a los horribles zombis, nos vamos directos a la Sala de los Cuadros (estaba al lado de la habitación de las Lugers de Oro). Al entrar en la sala, podemos ver un gran número de retratos de los diferentes miembros de los Ashford. Antes de nada, leemos el "Memorando a un maestro" que se encuentra encima del cuadro enorme de Alfred, donde se nos dan muchas pistas sobre la historia oscura de esta familia y su relación con el T-Virus y Umbrella.
Bien, ahora vamos ha desentrañar uno de los puzzles más difíciles del juego (sobretodo en su versión japonesa), muy en la línea del primer Resident Evil. El orden correcto es el siguiente:
1º La mujer que sostiene el juego de té (Verónica).
2º El hombre de edad que está con los gemelos.
3º El hombre pelirrojo con el juego de té.
4º El hombre pelirrojo con un plato de porcelana
5º El anciano con el plato de porcelana.
6º El hombre rubio con el candelabro.
7º Ahora pulsamos el botón del cuadro grande de Alfred.
Una secuencia nos revelará como la pared donde está el retrato de Alfred da la vuenta y nos muestra otro retrato de igual tamaño, pero con la divina belleza de Alexia. Recogemos el Jarrón de porcelana que está al lado del retrato de esta. En el interior del Jarrón se encuentra la Hormiga Reina (color rosa). Sin más que hacer en el Palacio, vamos hacia la habitación de salvar partida y cruzamos el pasillo que antes decidimos aplazar para mas adelante. Pero preparate, porque ha llegado el momento de saber lo que se ocultaba detrás del reloj: la Residencia secreta de la familia Ashford.

RESIDENCIA SECRETA DE LA FAMILIA ASHFORD



Cruzamos el pasillo y abrimos la puerta de madera del final. Nos llevará hacia un largo pasillo, con el techo de madera en ruinas...al final de este podremos divisar una enorme y tétrica mansión. Mientras subimos las escaleras oímos unos horribles sonidos provenientes de la mansión. Al llegar al final de las escaleras, tenemos que correr lo más rápido que podamos hacia la parte de arriba para evitar cualquier enfrentamiento con los dos Bandersnacht que pudieran debilitarnos o perder munición. Al entrar en la mansión, y después del impacto inicial por su terrorífica ambientación (lo mas en la saga Biohazard), nos atacarán 4 murciélagos. Al matarlos, iremos hacia la puerta acolchada de morado, a la izquierda del piso de abajo (está al lado de las escaleras centrales) y con la M-100P en nuestro poder, le bajamos los humos al bandersnacht que está en el interior. Agarramos toda la munición del suelo que encontremos. En la mesita del final, a la derecha de la sala, hay munición de ballesta y tinta para guardar partida. Echo esto, salimos de aquí y subimos las escaleras. Al final de estas, encontrarás un spray y munición para la pistola encima de una mesita, donde seguro prestarás mas atención a la horripilante estatua de enfrente que a lo que estás haciendo (lo decimos por experiencia). Ahora nos dirigimos a la puerta acolchada del final de las escaleras. Al entrar...¡escuchamos unas voces! ¡Es una conversación entre Alexia y Alfred! Al finalizar ellos, retomamos el control sobre Claire y nos dirigimos hacia la puerta de la derecha. Al entrar en esta habitación, escucharemos una dulce melodía, que proviene de la caja de música. Nos acercamos a ella y la cerramos. Al cerrarla, en la tapa de la caja podemos ver unos huecos, lugar donde encajamos la Hormiga Reina. De esta forma, la tapa de la caja de música se vuelve a abrir y recogemos el disco de su interior. En este preciso instante, se levanta una parte de la cama de la habitación, dejando ver claramente una llave encima de la sabana. Se trata de la Llave de Plata.

VUELTA A PALACIO (4)



Con la llave plateada en nuestro inventario, nos dirigimos a la puerta izquierda del Gran Cuadro situado en el segundo piso. Al abrir, nos encontramos con una sala de juegos y diversos objetos: dos plantas verdes, flechas explosivas de ballesta y munición de pistola. Ahora, bajamos al piso de abajo, y utilizamos la llave de plata en el único lugar que nos queda por visitar en el Palacio: las puertas dobles que se encuentran al lado del gran jarrón del pasillo. Dentro, en la sala de reuniones y conferencias, nos enfrentaremos a dos Bandersnacht, y una vez derrotados, recogemos en el centro del suelo el escudo del halcón, munición y un documento de Hunk sobre algunas investigaciones.
Ahora debemos ir a la zona de la prisión, mas concretamente, en donde está situada la guillotina.

VUELTA A PRISION (3)

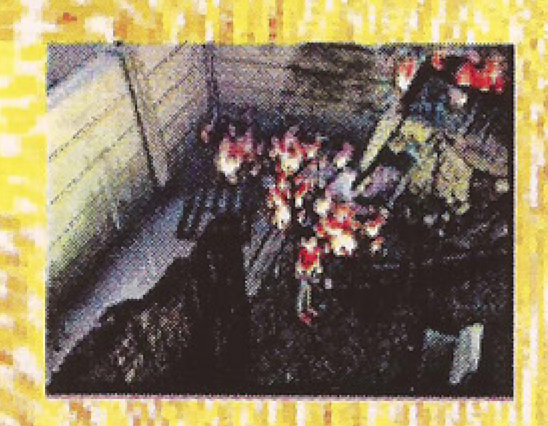
Ponemos el emblema del halcón en la puerta que está detrás de la guillotina, (vigilá los zombis que hay de nuevo por la verja, tanto dentro como fuera de ella). Al insertarlo en la ranura indicada, la guillotina baja automáticamente y la puerta donde habíamos colocado el emblema se habre... y detrás de ella dos zombis. Acabá con ellos utilizando el cuchillo (no podemos permitirnos gastos inútiles) y avanzá hasta el final. Al cruzar la puerta siguiente, te verás rodeado por dos zombis, uno a tu derecha y otro de frente. Dispará al bidón explosivo que tenés delante tuyo y acabarás con ellos de una vez. Ahora, tenemos dos posibles caminos: hacia la derecha, donde encontramos una planta verde en el suelo y la puerta para la sala de enfermos, o continuar adelante.



Seguiremos la segunda opción, pues es más segura. Andamos hasta el final del pasillo y abrimos otra puerta de rejas. Detrás de ésta, vemos un baúl donde reponer objetos, una y alguna munición de pistola. No obstante, si nos fijamos bien, nos damos cuenta que una caja de madera obstaculiza la puerta a la que tapa. Empujamos la caja y entramos en este lugar. Ya dentro, nos damos cuenta que se trata de la sala de control donde Steve rebuscaba información en el ordenador de Umbrella. Ahora podemos ir a la caja metálica de la habitación de scanner 3D y recoger todos los objetos!
Dicho y echo (pero esta vez la sala está llena de zombis, por lo que deberás hacerlo lo mas rápido posible). Recogemos todos los objetos, no nos dejamos ni uno, nunca se sabe... Si lo cree-

dreamcast

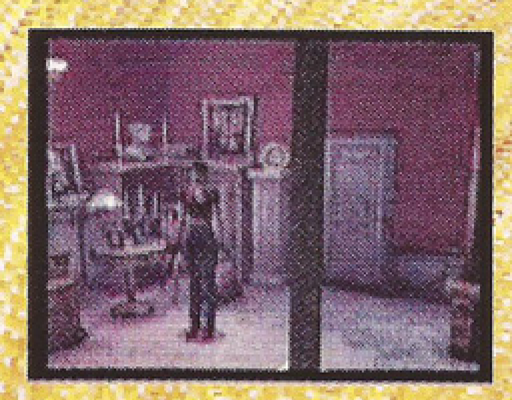
mos conveniente, salvamos partida y nos dirigimos hacia el camino de la derecha , que nos llevará hasta la sala de enfermos. Ni bien entrás, buscá en los estantes de enfrente, donde encontrarás munición y un spray de vida. Avanzá con cautela. Y abrí la puerta de madera del final (no vayas aún a la otra habitación). Al salir, verás como una funda que contiene un cadáver se mueve... Detrás de esta puerta, se esconde el mismísimo infierno: un crematorio de cadáveres ardiendo dirigiéndose hacia nosotros...y no somos bomberos. Utilizá la ballesta (la pistola no, porque las balas serán para más adelante). Al acabar con todos ellos, recogé el maletín del fondo (contiene la mejora del arma de Claire) y la munición y plantas que están dispersas por el lugar. Al volver a la sala de enfermos, sentimos un horrendo sonido-...¡no puede ser! El doctor es un zombi y está devorando a un paciente.



Atención: El doctor mutado no es otro zombi cualquiera. Su resistencia es el cuádruple que la de uno normal y su velocidad es doble. Deberemos acabar con él, utilizando la pistola automática. Al caer el doctor, le podremos robar de su bolsillo un ojo de cristal. Este ojo de cristal se debe colocar en la figura humana del fondo de la habitación (que no se te olvide leer la libreta roja que se encuentra encima del escritorio). Una puerta secreta se abrirá y accedemos a un túnel que deberemos caminar despacio (porque está lleno de murciélagos)...y nos llevará hacia una sala de tortura y dos piscinas a los lados repleta de zombis. Acabá con ellos, recogé la munición de pistola y ballesta. Dirigite hacia el fondo de la sala de tortura, donde encontrarás unas escaleras que bajan hacia un piso inferior. Lo bajamos y abrimos la puerta. Al entrar, vemos que se trata de un sótano con decoraciones medievales (estatuas de caballeros, escudos...). Vemos una figura que posee una enorme espada. Bien, le quitamos la espada, pero de repente...¡¡empieza a salir gas venenoso por las rejillas de ventilación!! La solución para detener esta difícil situación, es hacer girar la palanca que se encuentra en el centro de la sala. Con una vuelta será suficiente y el gas cesará de salir. Ahora, insertamos la espada en la armadura que contiene un hueco. Al insertarla, la estatua gira de lado, y nos muestra dos puertas de abertura. Cuidado, que de aquí, cuando la intentemos abrir, nos saldrá un zombi como un rayo hacia nuestro cuello. Al acabar con el, recogemos del interior de la estatua un rollo de piano (con una partitura secreta).

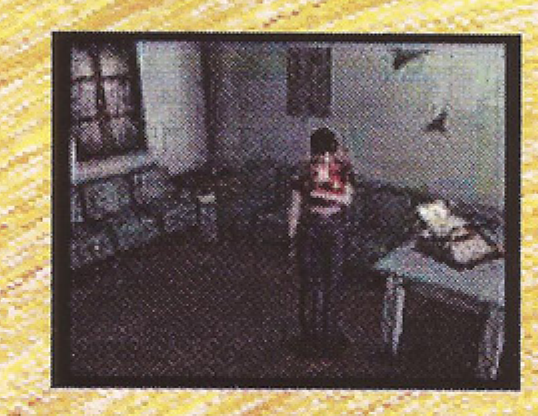
Vamos al Palacio, mas concretamente a la habitación del piano, que se encuentra a la izquierda del gran cuadro. Insertamos el rollo en el hueco del piano. En este momento, te saldrá la Hormiga Rey (azul) de la tragamonedas que está encendida.

VUELTA A LA MANSION



Ahora nos dirigimos a la mansión secreta de los Ashford, y subimos hasta el pasillo donde escuchamos la conversación entre Alexia y Alfred. Pues bien, esta vez vamos hacia el lado izquierdo. Nos encontramos con una habitación idéntica a la anterior, pero a diferencia de la otra, esta tiene una caja de música con un hueco para la Hormiga Rey. Al insertarlo, la tapa se abre y podemos poner el disco de música que recogimos de la anterior caja de música, la de la Hormiga Reina roja. Al hacer esto, la cama de detrás bajará y nos dará paso a unas escaleras que nos llevarán hasta una zona nueva: la sala del tiovivo. Este lugar es una sala circular, muy pequeña, pero con mucha munición, debés buscar atentamente. Entre los objetos, agarraremos una libélula de plata...¿la del video quizá? Alfred le quitaba las alas a la libélula...se podría hacer algo con esta? Pues sí. En el comando opciones, de observar objeto, veremos un botón en la libélula, dejándola sin alas y con forma de llave. Esta llave, la debemos colocar en el enorme cuadro de la hormiga, justamente en su boca. Al hacerlo, la plataforma del tío vivo rota y las escaleras, que al principio estaban descolocadas, se ponen correctamente, por lo que ya podemos subir. Se trata de un pequeño estudio, con munición de ballesta y pistola, un diario y encima del mueble, en el lado derecho, el último octágono: la prueba aire. Al bajar hacia la habitación, nos toparemos con Alfred, encima de la cama, con su rifle, vestido de mujer! Está loco o es que él y Alexia son la misma persona? Al luchar (todo es un escena automática) Steve resulta herido por proteger a Claire. Sin muchos problemas en la herida de Steve en el brazo, se disponen a abandonar la base cuando...suena la alarma de la Base anunciando explosión inminente.

LA HUIDA



Debemos llegar hasta el avión de carga, en la base submarina, donde deberemos poner los tres hexágonos. Entonces la plataforma bajará hasta la altura del avión. Al entrar, Steve se da cuenta que no pueden despegar porque ya el puente levadizo no esta levantado. Claire debe encargarse de este tema. Para subirlo, deberemos agarrar la palanca de control e insertarla en el panel aquel, que al principio de la aventura no podíamos usar. Para llegar hasta este lugar, deberemos ir hacia el almacén con la grúa. Subiremos al segundo piso con el ascensor y nos dirigiremos hacia la puerta de la derecha. Al haber subido el puente, continuamos hasta el final de este y recogemos la llave del aeropuerto. Al abrir la puerta del final del puente, nos topamos con un baúl y una maquina de salvar partida. Salvamos. Desbloqueamos la puerta que está mal cerrada por unas cajas y usamos la llave del aeropuerto, para usar el ascensor que nos llevará hacia la superficie otra vez. Llegaremos al lugar con el Gusano Gigante. Deberemos volver al avión de carga con steve, pero ni bien salimos nos enfrentaremos a Tyrant (relatos en el apartado de enemigos). Ya dentro del avión, tendremos el segundo y final encuentro con el (también explicado en la sección enemigos)

Si ya has acabado con él, salvá la partida y preparate para el epílogo del primer gd...y lo que nos espera.

TRUCOS

Vista en primera persona: Completá el juego bajo cualquier dificultad.

Jugar comos Hunk: Completá el juego sin salvar en dificultad normal y en menos de tres horas y media, no te dejes ni un objeto y podrás jugar como Hunk del Resident Evil 2.

FIN

PC
Aces Over Europe

BATAT, vida
DADS, todo el armamento
QUARTS, invisible

 Nintendo 64
Top Gear Rally 2

Razón de Aspecto basada en velocidad
Presioná Z, C-izquierda, L, Arriba, Derecha.
Vista Torcida de velocidad
Presioná Z, C-izquierda, R, Arriba, Derecha.
Mundo dado vuelta
Presioná C-arriba, Z, Inicio, Arriba, Abajo.
Valle del Volcán
Presioná C-izquierda, Z, R, L, Abajo.
Rueda bamboleante
Presioná R, C-derecha, Inicio, Abajo, Z.

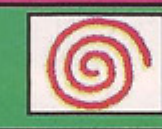
Game Boy
Rayman

99 vidas
Presioná Start para hacer pausa. Presioná Left, A, Right, B, Up, A, Left, B, Down, A, Right, B, Up, A, Left, B. Al salir el game de pausa vas a ver 99 vidas.

Nintendo 64


Jeremy McGrath Supercross 2000

Menú de Trucos
En el menú principal presioná L, C-arriba, L, C-arriba, L, C-abajo, C-arriba, C-abajo. Si ingresás el código correctamente aparecerá un menú de trucos.

Crazy Taxi
 Dreamcast

Códigos Copados
Desde la pantalla Mode Selection, elegí el modo Arcade u Original. Ahora elegí la cantidad de tiempo que querrás, y en la pantalla "Now Loading", presioná y sostené la siguiente combinación de botones hasta que aparezca la pantalla Driver Select.
Expert:
presioná y sostené L-Trigger + R-Trigger + Start. Cuando aparezca la pantalla Driver Select, vas a ver la palabra "Expert" en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.
Bicicleta Oculta: para habilitarla, andá a la pantalla Character Select y destacá al conductor que querés. Ahora presioná L-Trigger + R-Trigger tres veces simultáneamente. Luego presioná el botón A para elegir a tu conductor. Vas a oír un timbre de bici para confirmar que fue ingresado correctamente.

Actua Soccer 2
PC

Escribir ITSCOMINGHOME en el Menú principal para acceder a nuevos equipos.
Para conseguir sorprendentes efectos en este gran juego de fútbol, tenés que teclear las siguientes palabras en la pantalla del título:
twisycontrol: Modo futbolín. itscominghome: Equipos italianos. bilbobaggins: Futbolistas enanos. bigdaddy: Futbolistas gigantes. brianclough: Cabezas grandes.

All Star Baseball 2001
Nintendo 64

Bolas grandes, jugadores pequeños y mucho más
En el menú principal elegí Opciones y luego Ingresar Trucos. Ingresá cualquiera de las siguientes contraseñas y presioná Inicio para activar los trucos correspondientes.
Rastros de bolas:
WLDWLDWST
Bolas grandes:
BCHBLKTPTY
Modo Apagón:
WTOTL
Gráficos borroneados:
MYEYES
Jugadores voladores a defensa:
FLYAWAY
Jugadores pequeños:
TOMTHUMB

NHL 2K
 Dreamcast

Equipo Black Box
Tenés que tener un control enchufado en el cuarto puerto (D) en tu Dreamcast e ingresar estos trucos en el cuarto control. Cuando aparezca el logo de Black Box, presioná y sostené los botones L+R. Mientras sostenés estos, presioná B,A,B,Y. Vas a oír que el anunciante dice, "Oh, Black Box Baby." Todo el equipo será cabezón excepto el arquero.

Actua Soccer 3
PC

Equipos extras: En el menú principal presiona ENTER, seguido de los siguientes códigos y después otra vez enter para poder acceder a estos equipos:
BALD FRITZ Classic Ipswitch BARMY ARMY Wednesday Stars BIN MAN Food Group BIT OF CLARET Villa Stars BREMNERS BOOT Leed's United All-Stars CANDY MAN Dicks Pick N Mix CHIP BUTTY Virtual Blades CPU SPUD Pattis Shandi Men DELL BOYS Soton Stars DIAMOND LIGHTS Best of Spurs DOUBLE TROUBLE Gremlin Staff 2 DOWN DOWN DOWN Blackburn 94-95 DOWN THE TOON Newcastle Stars DUNCNNOMORE Everton Stars EGG CHASERS Wigan 98-98 EMMERSONS WOE Boro Stars FASH THE CASH Dons Stars FLAGSTONING Fighting Forth FOREIGN LEGION Chelsea Stars FRUIT N VEG Leicester Stars GRIM REAPER Skellington United I MADE THIS FC Gremlin IMPOSSIBILITY Maddness Friday LADY GODIVA Coventry Stars LEE THE PIG Heavenly HTFC LONGDON GIRLS Arsenal Ladies MEN IN TIGHTS Forest Stars METAL HEADS Cyborg Rovers MISS WILKO Dud's Spuds NO THANKS Top 50 Babes 2 OZONE LAYER Green House Test PREM CLUBS Bonus teams RAM RAIDERS Derby Stars RULE BRITTANIA5 Nations Select SCOUSE PERMS Liverpool 77-98 SEXY FOOTBALL Shearer's XXX (appears under "CHT1") SHADWELL TOWN The Hardmen

Acción / Aventura

1 Jugador

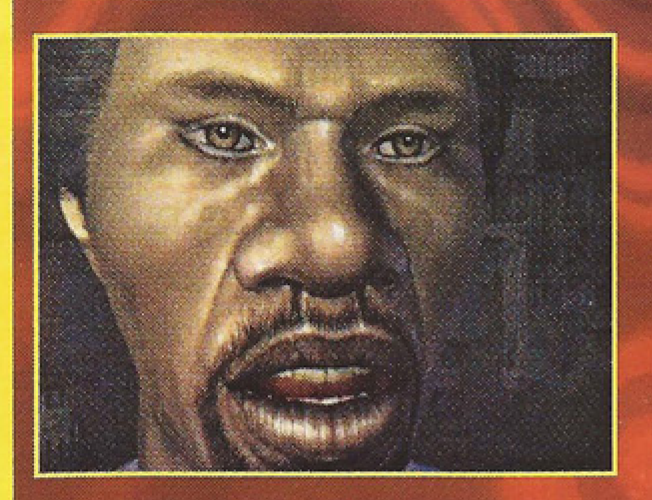
SHENMUE

Una aventura muy japonesa y rebuena, que lleva el realismo a niveles increíbles (casi diríamos absurdos)...

CHAPTER I YOKOSUKA

El creador de Shenmue, Yu Suzuki, ha hecho una carrera impresionante como diseñador de games de arcades, que incluyen Space Harrier, Hang-On, Out-Run, Virtua Fighter y F355 challenge. Mientras que muchos de sus games llegaron finalmente a las consolas hogareñas, Shenmue es el primero que fue diseñado especialmente para una consola casera.

Después de cinco años (en que se gastaron según se calcula unos 70 millones de dólares en costos de desarrollo) finalmente ha llegado a manos del público japonés el primer capítulo de Shenmue, que propone una experiencia cinemática diferente a cualquier otro juego. Y ya se habla de un segundo capítulo...



EL ARGUMENTO: UN MUCHACHO COMO VOS

El escenario es la tranquila ciudad japonesa de Yokosuka. El 29 de noviembre de 1986, la vida de Ryu Hatzuki cambia brutalmente. Después de presenciar la muerte de su padre a manos de un misterioso hombre chino, Ryo decide abandonar su vida normal en la escuela secundaria para vengarlo.

No sabe que detrás de la muerte de su padre, se esconde una vasta conspiración internacional. Al ir investigando, descubre una malvada cadena de mandos que se origina en China. Además se entera sobre la misteriosa identidad y pasado de su padre, y también sobre una antigua leyenda china sobre la batalla entre el cielo y el infierno.

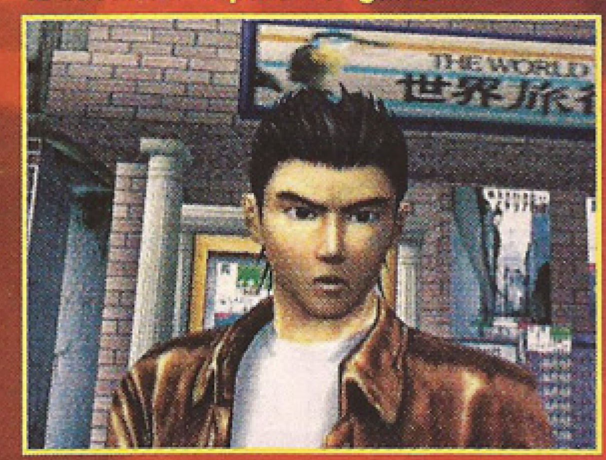
EL JUEGO: "ENTRETENIMIENTO VISUAL"

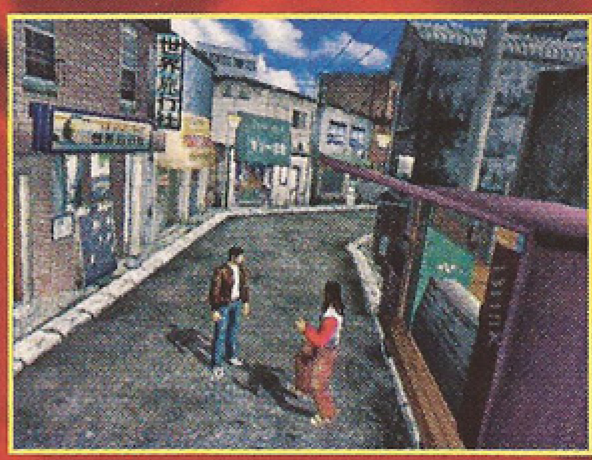
Si bien la traducción del título acuñado por los japoneses para este género, "Entretenimiento Visual de Reacción Total", resulta poco claro, te aclaramos que básicamente se trata de un game de aventuras con un argumento excelente, rompecabezas, y montones de diálogo, pero que se diferencia de los demás games de este tipo por intercalar un número de escenas de acción.

La acción viene en dos formas: Quick Timer Events y Free Battle. Quick Timer Events son la secuencias de acción en las que los acontecimientos te llevan a presionar repetidamente un botón para proteger a Ryo en una variedad de situaciones peligrosas e impredecibles. Si bien son sencillas de ejecutar, las peleas que se producen están llenas de acción y tienen una excelente coreografía, todo lo cual permite a los jugadores disfrutar de abundantes emociones... si bien algunos veteranos las han criticado por ser muy superficiales.

El Free Battle System suplementa el game con un enfoque más tradicional de las peleas, similares a Streets of Rage, en las que Ryo se lanza a la lucha con una serie impresionante de movimientos de karate de movimiento capturado. Mientras que estas batallas son por desgracia un poco cortas y no muy numerosas, el sistema brinda una asombrosa profundidad, y el game proporciona numerosas oportunidades de añadir nuevos movimientos al ya copadísimo arsenal de Ryo







(quien de paso, puede ir a practicar sus movimientos en el parque, lo que lo hace más poderoso).

DIVERSIONES EXTRAS: PARA TODOS LOS GUSTOS

Como si el game central no fuera suficiente, Sega ha llenado un buen espacio con distracciones variadas. Shenmue tiene algo para todos los gustos: Ryo puede manejar una moto o un elevador de cargas (este último, como parte de un trabajo que toma para ganar algo de plata). En el pueblo de Yokosuka hay también un centro de videojuegos que ofrece dos games de arcade clásicos, Space Harrier y Hang-On (qué casualidad, justo del creador de Shenmue). Para variar de tema, Ryo encuentra un gatito huérfano, al que tiene que alimentar y mimar (algo así como una mascota virtual). Finalmente, hay un modo "Omake", con una vasta colección de juguetitos con temas de Sega.

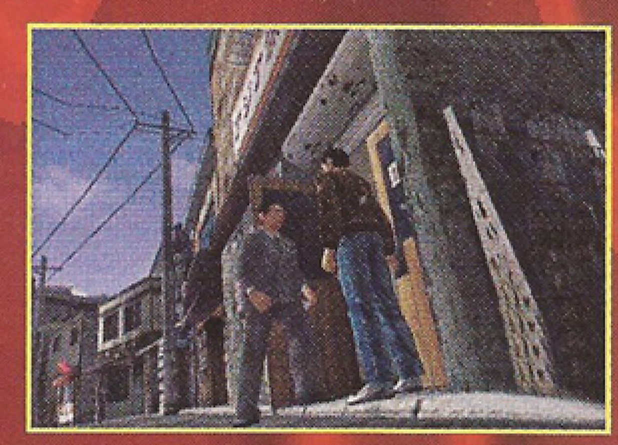
Pero con todo esto no alcazamos a darte más que una idea pálida de la extensión del game, uno de los mayores que se hayan creado. La ciudad de Yokosuka y sus alrededores aparecen con todos sus detalles, y con toda su vida en movimiento. Desde los edificios hasta los objetos pequeños están modelados y texturados cuidadosamente, y una gran cantidad de ellos proporcionan a los jugadores algún nivel de interacción. Aunque poder abrir todos los cajones en la casa de Ryo no parece demasiado emocionante, es increíble cómo te enganchás explorando ese enorme mundo virtual. También los habitantes tienen una gran riqueza de detalle, y podés seguir a muchos personajes en su vida diaria y ver cómo trabajan, hacen compras y van a tomar un trago (realmente lo único que no aparece en el mundo de Ryo son las visitas al baño y las duchas).

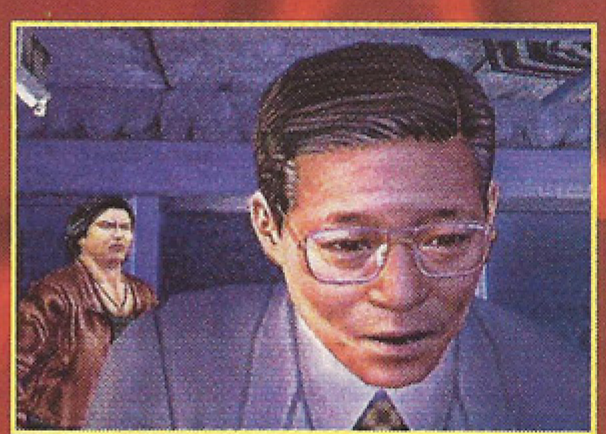
GRÁFICOS Y SONIDOS: ¡IMPRESIONANTES, CHE!

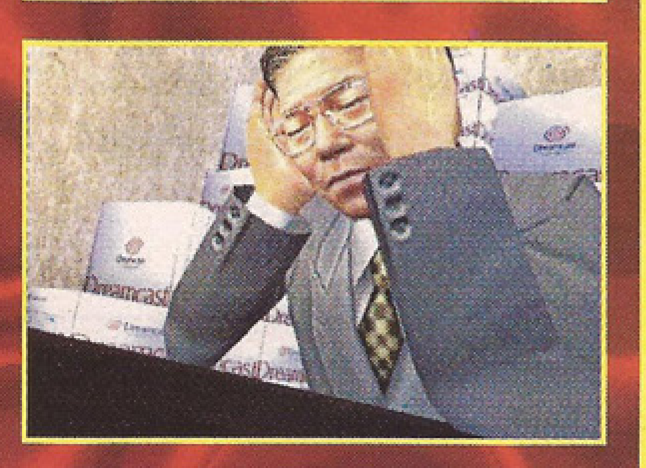
El aspecto visual cuenta con la máquina 3D más alucinante que se haya visto hasta ahora. A pesar de tener más polígonos que ningún otro juego del Dreamcast, el juego se mueve a 60 cuadros por segundo, casi sin una falla (excepto cuando Ryo corre por calles llenas de gente, pero no se puede pedir todo...). Para hacerlo todavía más lindo, Shenmue tiene la iluminación más copada que hayás visto: cada fuente de luz no sólo ilumina el ambiente, sino también los cuerpos de los personajes. ¡Y además éstos arrojan sombras realistas, que van cambiando de forma sobre los objetos, y que se multiplican cuando hay varias luces!

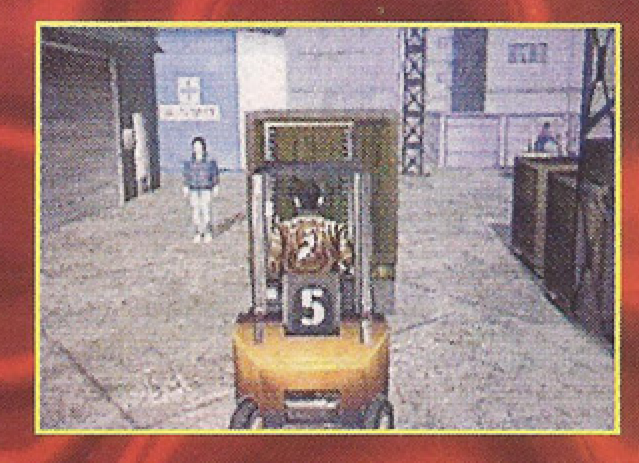
El sonido de Shenmue está tan bien logrado como los gráficos y proporciona buen "ambiente" al argumento, ya que sugiere el terror de Ryo al hallar a su padre en problemas, intriga cuando se menciona a la Mafia China, o alegría alocada con el pizzero italiano de Yokosuka, Mario. Los sonidos también ayudan al ambiente: se oye el ladrido de perros en la distancia, pasos cuando la gente camina, y muchas personas tienen algo que decir. La actuación vocal de Shenmue es re-buena, y cada personaje tiene un estilo propio, Ryo con un acento serio y decidido, mientras el vendedor de panchos norteamericano habla con una mezcla cómica de inglés y japonés.

Por último, además de los tres discos del game, hay un cuarto disco, llamado Shenmue Passport, con más diversiones y datos sobre los personajes, música del juego para escuchar, y otras cositas varias. Es casi más que un juegazo, es como una película virtual, tanto que explorar la ciudad podría convertirse en una diversión aparte. Lo decimos otra vez: ¡un juegazo de aquéllos!

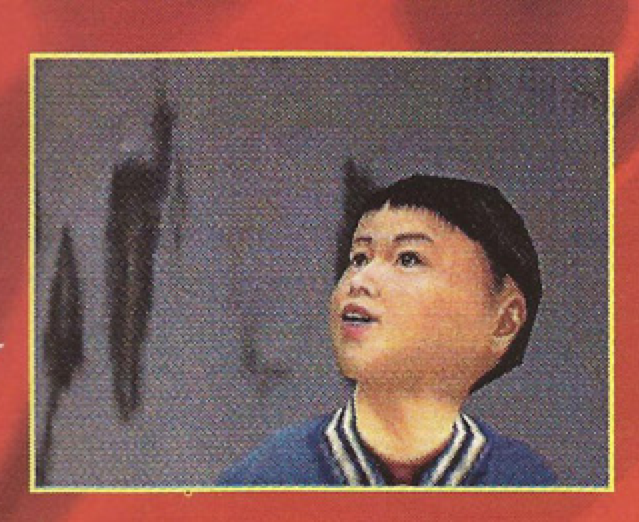


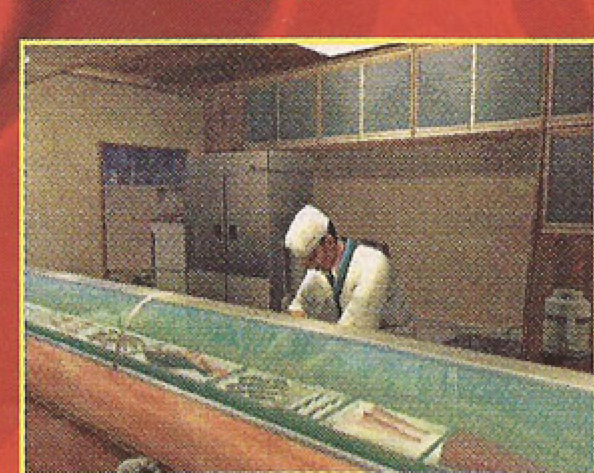


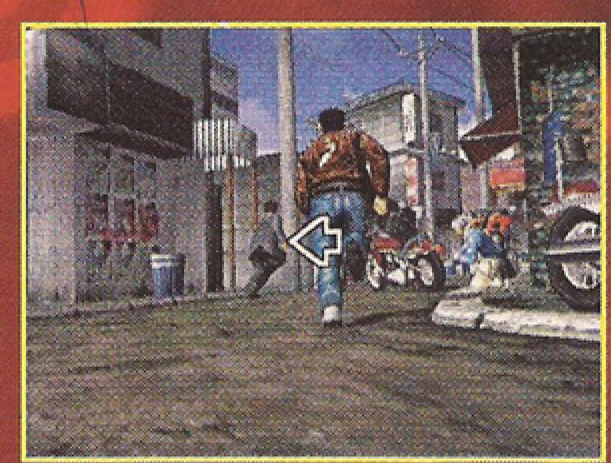












Lucha

1 ó 2 Jugadores



La demoledora versión arcade del Street Fighter III Double Impact ha llegado a Dreamcast. Esta es una guía completa de las habilidades básicas, movimientos especiales, Super Artes y combos de los diez principales luchadores.



DOMINIO DEL CONTROLADOR

HP = Puñetazo fuerte
LP = Puñetazo suave
MP = Puñetazo medio
HK = Patada fuerte
MK = Patada media
LK = Patada suave

MOVIMIENTO

Mové el joystick con un suave movimiento continuo.

PULSAR

Pulsá los botones en las direcciones indicadas en secuencia.

()

Ejecutá los comandos entre paréntesis simultáneamente.
Nota: Todas las técnicas descriptas asumen que tu personaje se encuentra mirando hacia la derecha. Si lo hace hacia la izquierda, invertí todos los comandos → y ←.

HABILIDADES BÁSICAS

Aprendé las siguientes habilidades básicas antes de empezar a luchar. Los siguientes movimientos se aplican a todos los luchadores.

Ataque hacia adelante
Pulsá → →.
Ataque hacia atrás
Pulsá ← ←.
Salto alto
Pulsá ↓ ↑
Salto alto hacia oponente
Pulsá ↙ ↗
Salto alto hacia atrás
Pulsá ↘ ↖

CONTRAATAQUE

Cada luchador puede contraatacar ataques altos y bajos en el momento del impacto. Es difícil manejar la sincronización de esta habilidad. No se recomienda usarla contra un oponente peligroso, y conviene hacerlo prudentemente para sorprender a tu enemigo.
Nota: Los siguientes movimientos de contraataque pueden ser ejecutados en el aire.

CONTRAATAQUE ALTO

Para contraatacar un ataque alto en el momento del impacto, pulsá →.

CONTRAATAQUE BAJO

Para contraatacar un ataque bajo en el momento del impacto, pulsá ↓.

SUPER ARTES

Tu Super Barra se acabará a distintos niveles según cuál sea tu luchador y el Super Arte seleccionado. Los niveles se pueden trasladar de un round a otro. Tú Super Barrra aumentará cuando golpees a tu oponente y hagas movimientos especiales. Cuando la Super Barra alcance un nuevo nivel, podrás ejecutar un Super Arte.

COMENZÁ CON UN ATAQUE AÉREO

Muchos combos (para todos los personajes) se inician saltando lejos con un movimiento. Es una buena manera de acercarte a tu oponente y lanzar un golpe extra.

ATAQUES POR DETRÁS

Para ejecutarlo, saltá moviéndote hacia la espalda de tu oponente. Estos ataques son excelentes para iniciar combos, ya que confunden al enemigo en defensa.

INICIÁ COMBOS DOS-POR-UNO

Para ejecutar un combo dos-por-uno iniciá un movimiento con tu personaje, e inmediatamente hacé un segundo movimiento. Si lo hiciste correctamente, podrás ejecutar ambos movimientos. Si tu oponente no bloquea el primero, el segundo también lo golpeará.
Nota: No todos los movimientos especiales y normales se pueden combinar en un Dos-por-Uno.
Ejemplo de un Combo Dos-por-Uno básico
Sostené ↓, pulsá MK.
Cuando tu personaje inicie el movimiento, inmediatamente lanzá una Patada Huracán moviéndote ↙ ← LK. Para lanzar una Patada Huracán Normal te hubieses movido ↓ ↙ ←; aquí ya te movías ↓ por el movimiento previo.

Ken



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Bola de fuego
Movete ↓ ↘ → P.
Golpe Dragon

Movete → ↓ ↘ P.
Patada Huracán
Movete ↓ ↙ ← K.
Nota: Este movimiento también puede ejecutarse en el aire.
Patada Arriba
Pulsá (→ MK).

MÁS MOVIMIENTOS ESPECIALES

Lanzamiento de espaldas
Pulsá →, MP o →, HP.
Patada aplastante
Pulsá →, MK.
Patada vibrante
Pulsá →, HK.

SUPER ARTES

Super Arte I – Onda Dragon Ascendente
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → P.
Super Arte II – Onda Dragon Vertical
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → K, pulsá K repetidamente.
Super Arte III – Piernas Huracán Trueno
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → K, pulsá K repetidamente.

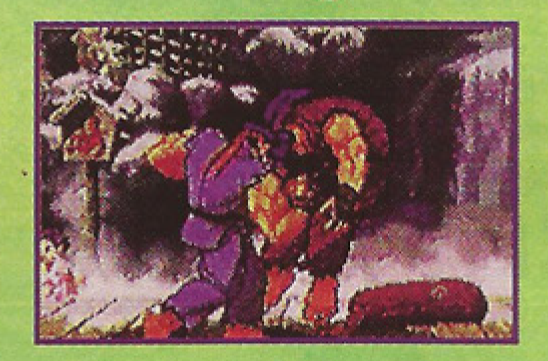
COMBOS MATADORES

Combo Bola de Fuego Triple
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Pulsá (↓ MK), Dos-por-Uno – Movete ↘ → MP.
Combo Golpe Dragon Quíntuple
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Pulsá (↓ MK) – Movete → ↓ ↘ HP para tres golpes más.
Combo Golpe Dragon por Detrás Quíntuple
Cruzá a tu oponente, pulsá MK – Pulsá HP – Movete ← ↓ ↙ HP para tres golpes más.
Combo Patada Huracán por Siete
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Sostené ↓, pulsá MK, Dos-por-Uno – Movete ↙ ← HK para cinco golpes más.
Combo Super Bola de Fuego por Trece
Nota: Usá el Super Arte I, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
Saltá hacia adentro, pulsá (↓ MK), Dos-por-Uno – Pulsá ↘ → MP – Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MP para once golpes más.
Combo Super Onda Dragon Ascendente por Trece
Nota: Usá el Super Arte I, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Pulsá (↓ MK) – Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → HP para once golpes más.
Combo Patada Huracán Feroz por Ocho
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Pulsá MP – Pulsá HP, Dos-por-Uno – Movete ↓ ↙ ← HK para cinco golpes más.
Combo Super Onda Dragon Mellizo por Catorce
Nota: Usá el Super Arte I, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
Saltá hacia adentro, pulsá MP – Pulsá HP – Movete → ↓ ↘ HP – Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → HP para once golpes más.

OTRO COMBO MATADOR

Combo Super Piernas Huracán Trueno por Doce
Nota: Usá el Super Arte III, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
Saltá hacia adentro, pulsá HP, MP, HP, movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → HK para nueve golpes más.

Ryu



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Bola de fuego
Movete ↓ ↘ → P.
Golpe Dragon
Movete → ↓ ↘ P.
Patada Huracán
Movete ↓ ↙ ← K.
Nota: Este movimiento también puede ejecutarse en el aire.
Patada lateral
Movete ← ↙ ↓ ↘ → K.

MÁS MOVIMIENTOS ESPECIALES

Golpe arriba
Pulsá (→ MP).
Lanzamiento de espaldas
Pulsá →, MP o →, HP.
Patada vibrante
Pulsá →, MK o →, HK.

SUPER ARTES

Super Arte I – Bola de fuego
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → P.
Super Arte II – Golpe Dragon
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → P.
Super Arte III – Cargar Bola de fuego
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ →, sostené P.

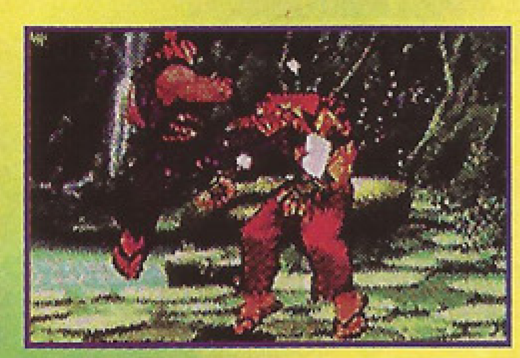
COMBOS MATADORES

Combo Golpe Dragon Triple
Saltá hacia adentro, sostené ↓, pulsá LK – Pulsá LK – Movete → ↓ ↘ HP.
Combo Patada Huracán Cuádruple
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Pulsá LP – Pulsá LK – Movete ↓ ↙ ← LK.
Combo Feroz Cuádruple
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Pulsá MP – Pulsá HP – Pulsá HK.
Combo Bola de Fuego Triple
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Pulsá (↓ MK), Dos-por-Uno – Movete ↘ → MP.
Combo Super Bola de Fuego por Ocho
Nota: Usá el Super Arte I, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Pulsá HP – Movete ↓ ↘ → HP – Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → HP para cinco golpes más.
Combo Salto en Golpe Dragon Triple
Saltá hacia adentro - Pulsá HK – Movete → ↓ ↘ HP.

MÁS COMBOS MATADORES

Combo Patada Huracán Circular Triple
Saltá hacia adentro, pulsá HK, MK, movete ↓ ↙ ← MK.
Combo Super Mellizo Quíntuple
Nota: Usá el Super Arte I, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Dos.
Saltá hacia adentro, pulsá HK, MK, movete ← ↙ ↓ ↘ → (LK MK), movete ↓ ↘ → HP, movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → LP.
Combo Super Golpe Dragon por Ocho
Nota: Usá el Super Arte II, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Dos.
Saltá hacia adentro, pulsá HP, sostené ↓, pulsá MK, Dos-por-Uno, movete ↘ → MP, movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MP para cuatro golpes, movete → ↓ ↘ HP.

Akuma



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Bola de Fuego
Movete ↓ ↘ → P.
Nota: Este movimiento también puede ejecutarse en el aire.
Golpe Dragon
Movete → ↓ ↘ P.
Patada Huracán
Movete ↓ ↙ ← K.
Nota: Este movimiento también puede ejecutarse en el aire.
Teleports (Teletransportación)

Movete → ↓ ↘, pulsá (LP MP HP), o → ↓ ↘, pulsá (LK MK HK), o ← ↓ ↙, pulsá (LP MP HP), o ← ↓ ↙, pulsá (LK MK HK).

MAS MOVIMIENTOS ESPECIALES

Rodilla hacia adelante
Movete ← ↙ ↓ ↘ → K.
Tajada arriba
Pulsá (→ MP).
Embestida en patada aérea
En el aire, pulsá (↓ MK).
Derribar Bola de Fuego
Movete → ↘ ↓ ↙ ← P.

SUPER ARTES

Super Arte I – Super Bola de Fuego
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → P.
Super Arte II – Onda Dragon Ascendente
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → P.
Super Arte III – Piernas Huracán Trueno
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → K.
Super Clásico
Nota: Tu Super Barra debe estar llena
Pulsá LP, LP, (→ LK), HP.

COMBOS MATADORES

Combo Cruce Triple
Cruzá a tu oponente, pulsá MK – Sostené ↓, pulsá MP, Dos-por-Uno – Movete ↙ ← MP.
Combo Golpe Dragon Quintuple
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Pulsá (↓ MK) – Movete → ↓ ↘ HP para tres golpes más.
Combo Patada Huracán Quintuple
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Sostené ↓, pulsá MK, Dos-por-Uno – Movete ↙ ← HK para tres golpes más.
Combo Arremetida Aérea Quintuple
Saltá hacia adentro, pulsá (↓ MK) – Sostené ↓, pulsá HP, Dos-por-Uno – Movete ↙ ← LK – Movete → ↓ ↘ HP para dos golpes más.
Combo Super Huracán/Dragon Trueno por Dieciseis
Nota: Para ejecutar este movimiento, usá el Super Arte III, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Sostené ↓, pulsá MP, Dos-por-Uno – Movete ↙ ← LK – Movete → ↓ ↘ LP – Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MK para doce golpes más.

MÁS COMBOS MATADORES

Combo Huracán/Golpe Dragon Quintuple
Saltá hacia adentro, pulsá HP, MP, movete ↓ ↙ ← LK, movete → ↓ ↘ HP para dos golpes más.
Combo Cruce Huracán/Golpe Dragón Quintuple
Cruzá a tu oponente, pulsá MK, sostené ↓, pulsá MP, Dos-por-Uno, movete ↘ → LK, movete ← ↓ ↙ HP para dos golpes más.
Combo Super Huracán/Dragon por Ocho
Nota: Usá el Super Arte I, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
Saltá hacia adentro, pulsá HP, sostené ↓, pulsá MK, Dos-por-Uno, movete ↙ ← LK, movete → ↓ ↘ LP, movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MP para cuatro golpes más.
Combo Super Bola de Fuego por Nueve
Nota: Usá el Super Arte I, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
Saltá hacia adentro, pulsá HP, sostené ↓, pulsá MK, Dos-por-Uno, movete ↘ → MP, movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MP para seis golpes más.
Combo Super Huracán Piernas Trueno por Dieciseis
Nota: Usá el Super Arte III, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
Saltá hacia adentro, pulsá (↓ MK), (↓ MK), movete → ↓ ↘ HP para dos golpes, movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MK para dos golpes más.

Dudley



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Golpe Chupador
Movete → ↘ ↓ ↙ ← P, pulsá P luego del golpe.
Golpes Cargadores
Movete ← ↙ ↓ ↘ → P.
Ataque Zambullida
Movete ← ↙ ↓ ↘ → K, pulsá K o P.
Taladro Giratorio
Movete ↓ ↙ ← K.

MÁS MOVIMIENTOS ESPECIALES

Trompada de Cuerpo
Pulsá (→ MP).
Lanzamiento de espalda
Pulsá (→ HP).
Gancho ascendente
Movete → ↓ ↘ P.

SUPER ARTES

Super Arte I – Super Gancho ascendente
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → P.
Super Arte II – Ataque con carga
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → P, pulsá P repetidamente.
Super Arte III – Golpes giratorios
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → P.

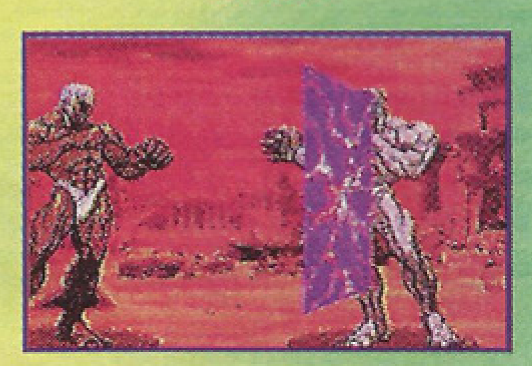
COMBOS MATADORES

Combo Golpes con carga Quintuples
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Pulsá MP – Movete ← ↙ ↓ ↘ → LP para tres golpes más.
Combo Furia Triple
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Pulsá MP – Pulsá HP.
Combo Gancho ascendente Triple
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Pulsá MP – Movete → ↓ ↘ MP.
Combo Golpe Cuádruple
Saltá hacia adentro, pulsá HK – Pulsá MK – Pulsá HK – Pulsá HP.
Combo Super Gancho ascendente por Quince
Nota: Para ejecutar este movimiento, usá el Super Arte I, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
Saltá hacia adentro, pulsá MP – Sostené ↓, pulsá LK – Pulsá MK – Movete → ↓ ↘ MP – Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MP para once golpes más.
Combo Super Gancho ascendente furioso por Catorce
Nota: Usá el Super Arte I, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
Saltá hacia adentro, pulsá MK – Pulsá MK – Pulsá HK – Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MP para once golpes más.

MÁS COMBOS MATADORES

Combo Super Golpes giratorios por Nueve
Nota: Usá el Super Arte III, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
Saltá hacia adentro, pulsá HP, MK, HK, HP, movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MP para cinco golpes más.
Combo Super Ataque con carga bajo por Doce
Nota: Usá el Super Arte II, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
Saltá hacia adentro, pulsá MK, sostené ↓, pulsá LK, MP, HP, movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → HP, pulsá HP repetidamente para ocho golpes más.
Combo Super Ataque con carga por Trece
Nota: Usá el Super Arte II, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
Saltá hacia adentro, pulsá MK, LK, MK, MP, HP, movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → HP, pulsá HP repetidamente para ocho golpes más.

Urien



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Ataque con Tackle
Cargá ← dos segundos, pulsá (→ K).
Caída de Rodilla
Cargá ↓ dos segundos, pulsá (↑ K).
Topetazo de cabeza
Cargá ↓ dos segundos, pulsá (↑ P).
Esfera de fuego
Movete ↓ ↘ → P.

MÁS MOVIMIENTOS ESPECIALES

Volcada poderosa
Pulsá →, MP o →, HP.
Toma asfixiante
Pulsá →, MK o →, HK.

SUPER ARTES

Super Arte I: Ataque Tirano
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → P.
Super Arte II: Super Esfera
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → P.
Super Arte III: El Reflector
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → P.

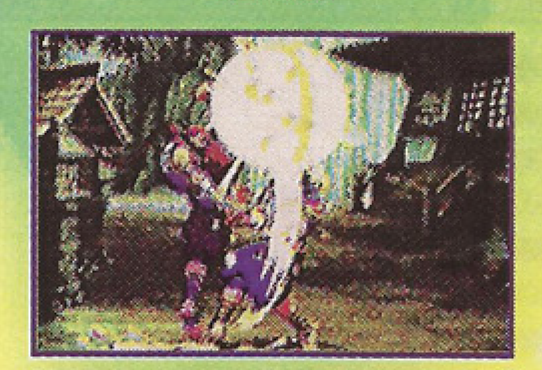
COMBOS MATADORES

Combo Furia Golpeadora Cuádruple
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Pulsá LP – Pulsá LP – Pulsá MP.
Combo Ataque con Tackle Quíntuple
Nota: Tu Super Barra debe estar titilando para ejecutar este combo.
Saltá hacia adentro, pulsá HK – Sostené ←, pulsá LP – Pulsá MP, Dos-por-Uno – Pulsá (→ LK MK) para dos golpes más.
Combo Super Ataque Tirano por Diez
Nota: Para ejecutar este combo usá el Super Arte I, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Dos.
En corta distancia, sostené ↓, pulsá HP para dos golpes – Pulsá (↑ LP MP) para dos golpes más – Movete ↓ ↘ → LP – Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MP para cinco golpes más.
Combo Super Ataque con Tackle por Diez
Nota: Para ejecutar este combo usá el Super Arte I, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Dos.
Saltá hacia adentro, sostené ←, pulsá HP – Pulsá LP – Pulsá MP – Pulsá (→ LK MK) para dos golpes más – Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MP para cinco golpes más.
Combo Super Rincón por Diecinueve
Nota: Para ejecutar este combo usá el Super Arte III, tu Super Barra debería estar en el Nivel Dos y tu oponente debe estar arrinconado.
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Sostené ←, pulsá LP – Pulsá MP – Pulsá (→ LK MK) – Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → LP para seis golpes más – Saltá hacia adentro, pulsá HP – Sostené ↓, pulsá HP para dos golpes más – Pulsá (↑ LP MP) para dos golpes más – Sostené ↙, pulsá HP para dos golpes más – Pulsá (→ LK MK) para dos golpes más.

MÁS COMBOS MATADORES

Combo Topetazo de Cabeza Quíntuple
Nota: Tu Super Barra debe estar titilando para ejecutar este combo.
Saltá hacia adentro, pulsá HP, sostené ↓, pulsá HP, Dos-por-Uno, pulsá (↑ LP MP) para dos golpes más, pulsá MP.
Combo Topetazo de Cabeza Tramposo por Nueve
Nota: Tu Super Barra debe estar en el Nivel Uno para ejectuar este combo.
Saltá hacia adentro, pulsá HP, sostené ↓, pulsá HP para dos golpes más, pulsá (↑ LP MP) para dos golpes más, sostené ↓, pulsá HP para dos golpes más, pulsá (↑ LP MP) para dos golpes más.

Ibuki



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Ataque aéreo
En el aire, movete ↓ ↘ → P.
Patadas circulares
Movete ↓ ↙ ← K.
Lanzamiento de patada
Movete → ↓ ↘ K.
Ataque corredizo
Movete ↓ ↘ → K.

MÁS MOVIMIENTOS ESPECIALES

Patada arriba
Pulsá (→ MK).
Lanzamiento de espalda
Pulsá (→ MP) o (→ HP).
Nota: Este movimiento también puede ejecutarse en el aire.
Toma poderosa
Movete → ↘ ↓ ↙ ← P.

SUPER ARTES

Super Arte I – Estrellas Ninja
En el aire, movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → P.
Super Arte II – Bola Poderosa
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → P.
Super Arte III – Ataque Tumulto
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → P.

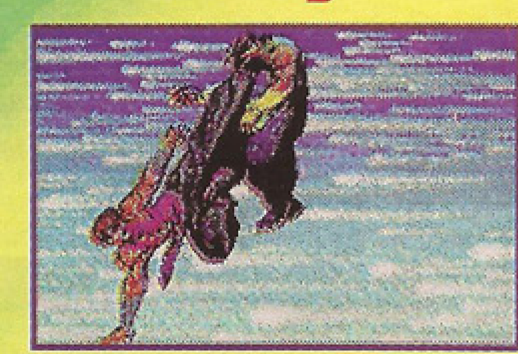
COMBOS MATADORES

Combo Insulto Cuádruple
Saltá hacia adentro, pulsá MK – Pulsá LK – Pulsá MK – Pulsá (HP HK).
Combo Insulto Golpeador Quíntuple
Saltá hacia adentro, pulsá MK – Pulsá LP – Pulsá MP – Pulsá HP – Pulsá (HP HK).
Combo Toma Poderosa Cuádruple
En corta distancia, pulsá LP – Pulsá MP – Pulsá HP – Movete → ↘ ↓ ↙ ← MP.
Combo Super Ataque Tumulto con patada por Diez
Nota: Para ejecutar este movimiento, usá el Super Arte III, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
Saltá hacia adentro, pulsá MK – Pulsá LK – Pulsá MK – Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MP para seis golpes más – Pulsá HK.
Combo Super Ataque Tumulto por Doce
Nota: Para ejecutar este movimiento, usá el Super Arte III, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
Saltá hacia adentro, pulsá MK – Sostené ↓, pulsá LP – Pulsá MP, Dos-por-Uno – Movete ↙ ← MK para dos golpes más – Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MP para seis golpes más – Pulsá HK.

MÁS COMBOS MATADORES

Combo Ataque cruzado por Ocho
Nota: Usá el Super Arte I, y tu Super Barra debería estar titilando.
Cruzá a tu oponente, pulsá MK, LP, MP, HP, movete ← ↓ ↙ (MK HK).
Combo Super Ataque Tumulto a Tierra por Once
Nota: Usá el Super Arte III, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
Saltá hacia adentro, pulsá LP, MP, HP, movete ↓ ↙ ← MK para dos golpes más, movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MP para seis golpes más.

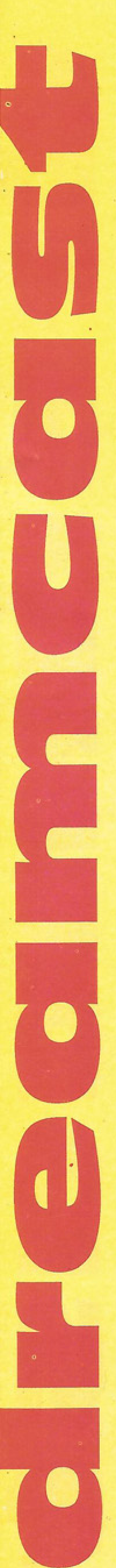
Yang



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Embestida lateral

dreamcast



Movete ↓ ↘ → P.
Nota: Este movimiento puede repetirse tres veces.

Patada Arriba
Movete ↓ ↘ → K.

Salto mortal
Movete → ↘ ↓ ↙ ← K.

Golpe de fuerza
Movete ↓ ↙ ← P.

MÁS MOVIMIENTOS ESPECIALES

Ataque Zambullida
En el aire, pulsá (↘ K).

(Movimiento) Lanzamiento rodante
Pulsá →, MP o →, HP.

Rodillazo
Pulsá →, MK o →, HK.

SUPER ARTES

Super Arte I: Combo Furia
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → P.

Super Arte II: Combo Super Patada Arriba
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → K.

Super Arte III: Combo Super Tiempo
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → P.

COMBOS MATADORES

Combo Patada Arriba Doble
En corta distancia pulsá MK – Movete ↓ ↘ → HP.

Combo Golpe Puñalada Triple
Saltá hacia adentro, pulsá MK – Pulsá MP – Pulsá HP.

Combo Patada Arriba a Tierra Triple
En corta distancia pulsá (↓ MK), Dos-por-Uno – Movete ↘ → MK para dos golpes más.

Combo Embestida Deslizante Poderosa Séxtuple
Nota: Tu Super Barra debe estar titilando para ejecutar este combo.
Saltá hacia adentro, pulsá HK – Pulsá (↓ MP), Dos-por-Uno – Movete ↓ ↘ → (LP MP) – Movete ↓ ↘ → MP – Movete ↓ ↘ → MP – Movete ↓ ↘ → MP.

Combo Super Patada Arriba por Ocho
Nota: Para ejecutar este combo usá el Super Arte II, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Dos.
Saltá hacia adentro, pulsá MK – Sostené ↓, pulsá LK – Pulsá MK, Dos-por-Uno – Movete ↘ → (LK MK) para tres golpes – Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MK para cinco golpes más.

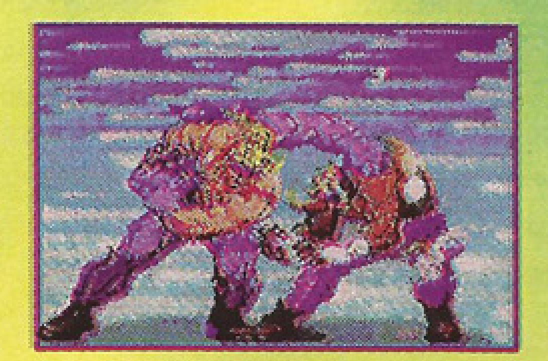
MÁS COMBOS MATADORES

Combo Embestida Deslizante Quíntuple
Saltá hacia adentro, pulsá HK, pulsá (↓ MP), Dos-por-Uno, movete ↘ → MP, movete ↓ ↘ → MP, movete ↓ ↘ → MP.

Combo Patada Arriba poderosa por Ocho
Nota: Tu Super Barra debe estar titilando para ejecutar este combo.
Saltá hacia adentro, pulsá MK, sostené ↓, pulsá LK, MK, Dos-por-Uno, movete ↘ → (LK MK) para tres golpes más, pulsá (↓ MP).

Combo Super Furia por Nueve
Nota: Para ejecutar este combo usá el Super Arte I, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
En corta distancia, sostené ↓, pulsá LK, pulsá MK, Dos-por-Uno, movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MP para siete golpes más.

Alex



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Tajada Relámpago
Movete ↓ ↘ → P.

Toma Durmiente
Movete ↓ ↘ → P, pulsá (← HP).

Caída Invertida
Movete ↓ ↘ → P, movete → ↘ ↓ ↙ ← P.

Zambullida Aérea
En el aire, pulsá (↓ HP).

MÁS MOVIMIENTOS ESPECIALES

Embestida aérea
Cargá ↓ 2 segundos, pulsá (↑ K).

Aplastamiento aéreo
Movete → ↓ ↘ K.

Codazo
Cargá ← dos segundos, pulsá (→ K).

Sin salida
Movete → ↘ ↓ ↙ ← P.

SUPER ARTES

Super Arte I: Super Sin Salida
En corta distancia, girá el pad de control 360 grados en el sentido de las agujas del reloj, pulsá P.

Super Arte II: Combo Golpeador
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → P.

Super Arte III: Super Aplastamiento de Cabeza
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → P.

COMBOS MATADORES

Combo Tajada Relámpago Triple
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Pulsá MK – Movete ↓ ↘ → LP.

Combo Aplastamiento Aéreo Triple
Nota: Tu Super Barra debe estar titilando para ejecutar este combo.
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Pulsá MK – Movete → ↓ ↘ (LK MK).

Combo Aplastamiento Aéreo con Codazo Cuádruple
Nota: Tu Super Barra debe estar en el Nivel Uno para ejecutar este combo.
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Pulsá MK – Movete ↓ ↘ → (LP MP) – Movete → ↓ ↘ (LK MK).

Combo Super Codazo por Nueve
Nota: Para ejecutar este combo usá el Super Arte II, y tu Super Barra tendría que estar en el Nivel Dos.
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Sostené ←, pulsá MK – Pulsá (→ LK MK) para dos golpes más – Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MP para cinco golpes más.

Combo Super Aplastamiento de Cabeza por Siete
Nota: Para ejecutar este combo usá el Super Arte III, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
En corta distancia, movete ↓ ↘ → HP – Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MP para cuatro golpes más – Movete ↓ ↘ → HP – Movete → ↘ ↓ ↙ ← MP.

MÁS COMBOS MATADORES

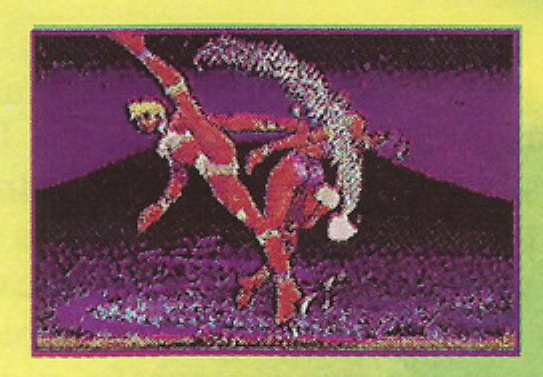
Combo Sin Salida Triple
Nota: Tu Super Barra debe estar titilando para ejecutar este combo.
Saltá hacia adentro, pulsá HP, movete ↓ ↘ → (LP MP), movete → ↘ ↓ ↙ ← MP.

Combo Codazo Cuádruple
Nota: Tu Super Barra debe estar titilando para ejecutar este combo.
Saltá hacia adentro, pulsá HP, sostené ←, pulsá MK, (→ LK MK) para dos golpes más.

Combo Super Golpe por Ocho
Nota: Para ejecutar este combo usá el Super Arte II, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
Saltá hacia adentro, pulsá HP, pulsá MK, movete ↓ ↘ → LP, movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MP para cinco golpes más.

Combo Super Tajada Relámpago Gemela por Ocho
Nota: Para ejecutar este combo usá el Super Arte II, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
En corta distancia, movete ↓ ↘ → HP, pulsá MK, movete ↓ ↘ → LP, movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MP para cinco golpes más.

Elena



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Salto mortal invertido
Movete → ↘ ↓ ↙ ← P.
Tumbada voladora
Movete ← ↙ ↓ ↘ → K.
Salto mortal frontal
Movete → ↓ ↘ K.
Patada giratoria
Movete ↓ ↙ ← K.
Nota: Este movimiento puede repetirse.

MÁS MOVIMIENTOS ESPECIALES

Lanzamiento de pierna
Pulsá →, MP o →, HP.
Patada deslizante
Pulsá (↘ HK).

SUPER ARTES

Super Arte I: Super Salto mortal invertido
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → K.
Super Arte II: Super Patada Frenesí
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → K.
Super Arte III: Poder de Curación
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → P.

COMBOS MATADORES

Combo Super Salto mortal invertido por Siete
Nota: Para ejecutar este combo usá el Super Arte I, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Dos.
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Sostené ↓, pulsá MP, Dos-por-Uno – Movete ↙ ← (LK MK) para cuatro golpes más – Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MK.
Combo Super Salto mortal invertido tramposo en rincón por Once
Nota: Para ejecutar este combo usá el Super Arte I, tu Super Barra debería estar en el Nivel Dos y tu oponente debe estar arrinconado.
Saltá hacia adentro, pulsá HK – Sostené ↓, pulsá MP, Dos-por-Uno – Movete ↙ ← (LK MK) para cuatro golpes más – Pulsá (↗ HP) – Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MK para cuatro golpes más.
Combo Super Salto mortal frontal por Diez
Nota: Para ejecutar este combo usá el Super Arte I, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Pulsá LK – Movete → ↓ ↘ MK – Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MK para siete golpes más.
Combo Super Salto mortal invertido en rincón por Once
Nota: Para ejecutar este combo usá el Super Arte I, tu Super Barra debería estar en el Nivel Dos y tu oponente debe estar arrinconado.
Saltá hacia adentro, pulsá MK – Sostené ↓, pulsá MP, Dos-por-Uno – Movete ↙ ← (LK MK) para cuatro golpes más – Movete → ↓ ↘ MK – Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MK para cuatro golpes más

MÁS COMBOS MATADORES

Combo Tumbada Voladora Quíntuple
Nota: Tu Super Barra debe estar titilando para ejecutar este combo.
Saltá hacia adentro, pulsá MK, pulsá (↓ MP), movete ← ↙ ↓ ↘ → (LK MK) para tres golpes más.
Combo Tumbada Voladora Tramposa por Siete
Nota: Tu Super Barra debe estar titilando para ejecutar este combo.
Saltá hacia adentro, pulsá HK, sostené ↓, pulsá MP, Dos-por-Uno, movete ↙ ← (LK MK) para tres golpes más, pulsá (↗ MK).
Combo Patada giratoria por Siete
Nota: Tu Super Barra debe estar titilando para ejecutar este combo.
Saltá hacia adentro, pulsá MK, sostené ↓, pulsá MP, Dos-por-Uno, movete ↙ ← (LK MK) para cuatro golpes más, sostené ↓, pulsá HK.
Combo Salto mortal frontal tramposo por Ocho
Nota: Tu Super Barra debe estar en el Nivel Uno para ejecutar este combo.
Saltá hacia adentro, pulsá HP, sostené ↓, pulsá MP, Dos-por-Uno, movete ↙ ← (LK MK) para cuatro golpes más, movete → ↓ ↘ (LK MK) para dos golpes más.

Yun



MOVIMIENTOS ESPECIALES

Golpe de Ataque
Movete ↓ ↘ → P.
Patada Arriba
Movete ↓ ↘ → K.
Aplastamiento de Espalda
Movete → ↓ ↘ P.
Salto Mortal
→ ↘ ↓ ↙ ← K.

MÁS MOVIMIENTOS ESPECIALES

Golpe de Fuerza
Movete ↓ ↙ ← P.
Embestida aérea
En el aire, pulsá (↘ K).
Salto Mortal Invertido
Pulsá →, MP o →, HP.
Rodillazo
Pulsá →, MK o →, HK.

SUPER ARTES

Super Arte I: Combo Golpeador
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → P.
Super Arte II: Combo Sombra
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → P.
Super Arte III: Combo Golpe/Patada
Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → P.

COMBOS MATADORES

Combo Golpe de Ataque Tramposo Triple
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Pulsá MK – Movete ↓ ↘ → MP.
Combo Golpe de Ataque Quíntuple
Saltá hacia adentro, pulsá MK – Pulsá LP – Pulsá LK – Pulsá MP – Movete ↓ ↘ → MP.
Combo Patada Arriba Cuádruple
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Pulsá (↓ MK) – Movete → ↓ ↘ MK para dos golpes más.
Combo Super Golpe/Patada por Diez
Nota: Para ejecutar este combo usá el Super ArteII, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
Saltá hacia adentro, pulsá HP – Pulsá LP – Pulsá LP – Pulsá MP – Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MP para seis golpes más.
Combo Super Golpe por Ocho
Nota: Para ejecutar este combo usá el Super Arte I, y tu Super Barra debería estar en el Nivel Uno.
Saltá hacia adentro, pulsá HK – Pulsá LP – Pulsá LK – Pulsá MP – Movete → ↓ ↘ MP – Movete ↓ ↘ → ↓ ↘ → MP para tres golpes más.

OTRO COMBO MATADOR

Combo Patada Arriba por Siete
Nota: Tu Super Barra debe estar titilando para ejecutar este combo.
Saltá hacia adentro, pulsá HP, LP, LP, LK, movete ↓ ↘ → (LK MK) para tres golpes más.

FIN

Cartas Gamemaníacas

Banda gamemaníaca:
Me acerco a ustedes una vez más, como todos los meses, para brindarles los mejores trucos y estrategias, que obtengo para todos ustedes, mis buenos amigos. Espero que los disfruten.
Ahora les voy a pasar un par de respuestas correspondientes a la edición número 95.
Damián Parry
Dino Crisis: en esta carta estoy enviando el final de la estrategia de ese juego. Pero si querés, escribime que te la paso completa, además de cómo obtener las 3 finales, nuevos trajes y armas.
Silent Hill - el código correcto es: izquierda 6, centro 4, derecha 8.
Rodrigo Carbonell
Usá el código que está ahí arriba.
Por mi parte, yo necesito trucos para Biohazard Gun Survivor, Alundra 2, Metal Gear Solid vr missions, Winning Eleven 4, Captain Tsubasa J, Guardian's Crusade.
Bueno, ahora sí, lo más esperado por todos, el final de **Dino Crisis**.
Regresamos a (8), acabamos con un lagartón y desactivamos el láser a nuestra izquierda, buscamos entre las cajas 2 plug y grenade bullets. Abrimos la puerta con la letra A que está a la derecha, que es el Special Weapons Storage (26). buscamos un an.Aid, cruzamos al cuarto contiguo y usamos el ascensor. Tomamos el Initializer y el Stabilizer de la heladera. Volvemos a (13) y usamos la ID Card en la computadora, ponemos el número 31415 y usamos las huellas digitales que obtuvimos antes. Es hora de volver a (23). Usamos la tarjeta en el mismo panel que antes. Vamos (22), caminamos por el puente, abrimos el compartimiento al final del mismo y usamos el Stabilizer. Corremos hacia la derecha y bajamos con el ascensor hasta Third Energy area B3 (27). Vamos a (22), caminamos por el puente, abrimos el compartimiento al final del mismo y usamos el Stabilizer. Corremos hacia la derecha y bajamos con el ascensor hasta Third Energy área B3 (27). Vamos hasta el final del pasillo, abrimos este nuevo compartimiento y usamos el Initializer. Usamos la computadora que está detrás, volvemos donde pusimos el Stabilizer y también operamos esa computadora. Luego de la secuencia corremos hasta (25) y entramos al cuarto contiguo. En la nueva secuencia se nos da la opción de elegir entre la idea de Gail (olvidar el escape y atrapar al Dr. Kive) o la idea de Rive (detener a Gail y escapar). Para ver el mejor final del juego voy a seguir la idea de Rive. Pero no vamos a escapar, vamos a detener a Gail y capturar a Kive nosotros mismos. Ignoramos el lugar que nos indica el mapa y vamos hasta (11). Desactivamos el láser y cruzamos la puerta A, al final del pasillo, llegamos a Port Transport Passageway (28). Usamos el montacarga para cruzar y pasamos por la puerta al otro lado, que da al heliport Transport Passageway (29). Utilizamos otro montacargas y llegamos al Underground Heliport (30). Corremos hacia le helicóptero y en la secuencia capturamos a Kive. Luego de hablar con Rive, tomamos un plug y grenade bullets. preparamos el lanzagranadas y volvemos a (29). En la secuencia aparecen Gail y Rive acompañados de un "amiguito". Para acabar con el T-Rex, sólo nos quedamos quietos y no dejemos de disparar granadas. Después de 5 ó 6 tiros bien colocados, podés largar el joystick y disfrutar del final.
Aclaro que el juego tiene 2 finales más, pero éste es el mejor para mí.
Antes de empezar mi nuevo informe, les comento que si alguien tiene alguna duda sobre algún juego, puede pedirlo mediante la revista.
Algunas de las estrategias que saqué son: Resident Evil 1, 2, 3 y Gun Survivor Tomb Raider 1, 2, 3 y 4, Metal Gear Solid y VR Missions, Dino Crisis, Silent Hill, Medievil, Wild Arms, Alundra 2, Guardian's Crusade, Mission Impossible, Syphon Filter, entre otros.
Mi próximo súper informe va a estar dedicado al juego Medievil. Voy a detallar fase por fase, ubicación de los ítems, energía, vidas, dinero y armas. No está demás recordar que:
- El dinero se utiliza para comprar armas y reparar escudos. Esto lo podemos hacer hablando con las cabezas de gárgola que aparecen en todas las fases.
- Una vez completada una fase se puede volver allí, todas las veces que se quiera. Esto es importante cuando necesitemos dinero o recargar las botellas de vida.
- Leyendo los libros que encontramos en todas las fases obtenemos importantes pistas para cumplir nuestra misión.
- A medida que vamos eliminando enemigos, se va llenando el porcentaje debajo del cáliz en el ángulo superior derecho. Una vez que tengamos el 100% y encontremos el cáliz correspondiente a la fase, podremos ingresar al Hall of Heroes, donde uno de nuestros antepasados nos obsequiará algún ítem o arma.

Ahora sí, podemos meternos de lleno en el juego.
Dan's Crypt
Fase inicial, sin demasiados problemas. Tomamos la Small Sword, la star rune, el copper shield, las throwing daggers, una bolsa de dinero y una botella de vida. Usamos la runa en la puerta doble y salimos del nivel. En esta fase no hay cáliz.
The Graveyard
Avanzamos eliminando zombies y cuando el terreno comienza a elevarse, buscamos la Earth Rune a la derecha. Continuamos hasta encontrar un líquido verde que brota del suelo, el cual recarga nuestra energía. Usamos la runa en el portón junto a éste, entramos y tomamos la Chaos Rune. Volvemos sobre nuestros pasos hasta un portón do-

ble de madera, que abrimos con la runa. Cuando llegamos a la figura del ángel, le damos 3 golpes, vamos hacia la izquierda y buscamos una botella de vida y dinero. Volvemos al ángel y dándole 2 golpes más podemos tomar el cáliz. Ahora sólo queda correr hasta la salida del nivel, tomando algo más de dinero y un escudo de cobre en el camino. Recomiendo este nivel cuando necesitemos recargar energías y dinero. Obteniendo el 100%, podemos hablar con Canny Tim para que nos regale su crossbow.

Cementery Hill

No te preocupés si alguna de las partes del nivel están bloqueadas o no podés hacer el 100%. Este, como otros niveles, requiere que se lo visite obligatoriamente al menos 2 veces, después de conseguir un ítem en otro nivel. Sólo debemos subir hasta el tope de la colina, esquivando las rocas que lanzan las gárgolas y salir del nivel.

The Hilltop Mausoleum

Avanzamos eliminando los duendes hasta tomar un club (garrote) dentro de un baúl. Lo usamos para romper las tapas de los ataúdes y caemos por uno que está iluminado. En la parte inferior caminamos hasta una bifurcación. Tomamos el camino de la izquierda hasta el final y recogemos energía, la earth rune.

Volvemos corriendo mientras todo se derrumba. Ahora vamos por el camino del centro y en el final usamos la runa para bajar. Una vez abajo, subimos por la escalera a la izquierda, recargamos energía y cruzamos el cuarto contiguo. Tomamos la moon rune y avanzamos hasta el siguiente cuarto. Acá conseguimos la chaos rune. Volvemos donde comenzamos la fase, caemos y regresamos a la bifurcación. Corremos hacia la derecha y buscamos dinero, energía y la sheet music. Esta se la damos al fantasma que toca el piano, con lo cual se abre un cuarto secreto donde hay mucho dinero y el cáliz.

Bajamos las escaleras y ahora nomás hacia la derecha, donde bajamos gracias a la runa. Movemos el bloque con fuego hasta derretir el corazón que sostienen las gárgolas. Vamos hasta donde se encontraba un vitral con la figura de un demonio, el cual sale y nos ataca. Para derrotarlo, debemos arrojarle dagas en el corazón cuando carga energía. El demonio tiene 4 tipos de ataque: cuando salte de un lado a otro debemos mantenernos en movimiento para que no nos aplaste; cuando se queda parado y lanza flechas de vidrio, nos cubrimos con el escudo; cuando vuele y lance vidrio, corremos en círculo y cuando nos congele, apretamos rápidamente los botones para escapar. Finalmente, su ataque más devastador es una explosión que no tiene defensa, pero que por suerte no usa muy seguido. Una vez que la derrotemos, tomamos la skull key con lo que terminamos el nivel. Si obtenemos el 100% del nivel, hablamos de nuevo con Canny Tim y nos dará una botella de vida.

Cemetery Hill

Ahora que tenemos el garrote podemos completar el nivel. Primero vamos hacia la izquierda, rompemos una formación de rocas y recargamos el garrote. Ahora hacia la derecha, hasta una cueva bloqueada por otra roca, que también debe ser destruida. Entramos y vamos hasta un cuarto donde hay una escalera que sube y un estante abajo. Rompemos el estante y cruzamos al cuarto que se revela. Encendemos el garrote con el fuego que hay en el centro y subimos las escaleras. Usamos el fuego en el centro del cuarto. Las puertas se abren y podemos tomar energía, dinero, el cáliz y el witch talisman. Ahora completamos el nivel igual que antes. Haciendo el 100%, hablamos con Johnny para que nos regale su warhammer.

Return to the Graveyard

Al empezar, saltamos sobre los ataúdes que van por el río, para encontrar un lugar lleno de dinero y energía. Antes de subir la escalera buscamos el silver shield a la derecha. Cuando llegamos al portón de madera usamos la skull key para cruzarlo. Escalamos la colina para tomar la star rune, que usamos en el portón debajo de la misma. Abajo encontramos el cáliz y salimos al exterior por la derecha. Empujamos el bloque al agua, saltamos sobre el mismo y luego hacia el puente. Ahora debemos enfrentar los guardianes del cementerio. Los esperamos con el martillo cargado y los golpeamos en cuanto aparezcan. Una vez derrotados, ganamos el Dash que se utiliza con ▲ mientras

CARTAS GAMEMANIACAS

Si tenés trucos, estrategias de juegos, o simplemente si tenés ganas de contarnos algo; escribinos y publicaremos tu carta. Entre todos los que nos escriban hasta el 15 de diciembre del 2000, se sorteará un premio sorpresa.
Entonces, si ya te decidiste, escribinos a:

CARTAS GAMEMANIACAS - *ACTION GAMES*
Editorial Quark S.R.L.
Herrera 761
(1295) Capital Federal

Cartas Gamemaníacas

corremos. Haciendo el 100%, Johnny nos dará mucho dinero.
Bueno, por ahora dejo acá. Desde ya muchas gracias, si me publican. Hasta la próxima.

Hernán Jorge Kralj
Isidro Casanova - Bs. As.

¡¡¡Hola a todos!!!
¿Cómo están? Espero que bien. Me llamo Bruno Egea, tengo 15, una Playstation y una compu. Antes que nada les quería desear a todos muy Felices Pascuas. Un poco tarde, pero seguro. También quería contarles que hace como 3 meses que no compro la revista (espero que no se enojen), pero como me fui de vacaciones tuve que ahorrar guita y no la pude comprar.
Les mando 2 trucos para el **Fifa 2000** de ***PC***.
MOMONEY: dinero ilimitado
LIGHTSOUT: modo fosforescente
Espero que publiquen la carta y ya que estoy les mando saludos a mis primos Horacio Díaz (que me pasó los trucos) y a Diego Márquez.
Ahora termino la carta con un chiste especial de Pascuas.
Estaba Gervacio tomando mate tranquilamente en su casa y entra corriendo su hijo Jeremías y le dice: —¡Papá!, ¡papá!, ¿viste que vos pintaste los huevos de la gallina de todos colores para las Pascuas y los dejaste en el gallinero?
—Sí, le responde el padre.
—Bueno, ¡entonces vení rápido!, que acá afuera está el gallo con la escopeta, en busca del pavo real ¡para cag... a tiros!
La revista está rebuena y, por favor, publiquen mi carta. ¡Chau!

Bruno Egea
Lanús O. - Bs. As.

Hola, amigos de Action Games:
Soy Alfio Cao y es mi primera carta pero prometo mandar una por mes. Tengo una Sega Genesis con algunos juegos y trucos.

Pitfall
99 municiones: AB ↑ CACA
9 continues: → A ↓ B → AB ↑ ↓
Al bonus: BA ↓ C → AB
Versión atari: ↓ (A 26 veces) ↓

Jim 2
5.000 balas (del arma que tengas) CBBACBAA
Cheat: ACCABAB ←
81 lombrices: ABCCBA
Recargar energía: ABCABCAB
Modo mapa: ACCBAAB ↑
Vida extra: ABCCCAAB
Continue extra: AACCBB ← →
10 lombrices (te conviene en la pantalla del agua): CACACACA

Mortal 3 Ultimate
Brutalitys
Noob Saibot: XCABCZABCZ
Cirax: XZXZXZCA
Scorpion: XXBZZCZXXXZ
H. Smoke: XXBCZXZXZAC
Shang Tsung: XBBBCXAABBB
Jax: XXXBAXXBAX
Ermac: XXAQZCAXACZ
Reptil: XBZZBCCDC

After Burner:
en start options: ABC + Start. Esto es para elegir nivel.
También quería pedir las animalitys del **MK3**.
¡Chau! Por favor, publiquen mi carta y perdonen los "horrores" de ortografía.

Alfio Cao
G. Catán - Bs. As.

Amigos gamemaníacos:
Esta es la tercera carta que escribo y estoy agradecido, ya que publicaron muy rápido la segunda. Les quería pedir algunas cositas que si las puede responder la revista es mejor:
1° El precio del Dreamcast
2° Un informe sobre la Playstation 2
3° Un informe sobre la Dolphin
4° Que agreguen una sección de clasificados.
Si me las responden se los voy a agradecer, a cambio les mando estos trucos.

Nota de redacción: los precios sobre consolas te los pueden dar con mucho gusto, nuestros anunciantes. Llamalos por teléfono y consultales que no les molesta. Con respecto a informe sobre las consolas, en la edición anterior, publicamos un pequeño resumen sobre comparaciones entre los nuevos sistemas.

Advan Racing (***Playstation***)
Escribir lo siguiente en el menú principal:
Automóviles de SD
Sostener X y presionar, derecha, derecha, arriba, arriba, abajo, izquierda, abajo, izquierda, derecha, arriba, abajo, izquierda, derecha, arriba, derecha.
Automóvil transparente
Sostener start y presionar arriba, arriba, derecha, izquierda, abajo, abajo, izquierda, arriba, derecha, derecha, arriba, abajo, izquierda, izquierda, abajo.
Pistas grandes:
Sostener X + Select y presionar derecha, abajo, izquierda, arriba, derecha, abajo, izquierda, arriba, abajo, derecha, arriba, izquierda, abajo, derecha, arriba.
Giros anchos:
Sostener círculo y presionar abajo, abajo, izquierda, abajo, abajo, abajo, izquierda, abajo, arriba, abajo, derecha, izquierda, derecha, izquierda, arriba.
Gráficos monocromáticos:
Sostener Select y presionar derecha, derecha, derecha, derecha, arriba, arriba, arriba, arriba, abajo, derecha, arriba, abajo, derecha, arriba, izquierda.
Menos gravedad:
Sostener círculo + start y presionar derecha, arriba, abajo, izquierda, derecha, arriba, abajo, izquierda, derecha, arriba, abajo, izquierda, derecha, arriba, izquierda.

Gex 3 (***Playstation***)
Hacer los siguientes trucos en la pantalla de la bóveda:

Vida extra: triángulo, círculo, X, cuadrado, cuadrado, X
Diez vidas: cuadrado, X, círculo, círculo, triángulo, cuadrado
Seleccione nivel: cuadrado, círculo, círculo, triángulo, X, X.
Jugar como Alfred; cuadrado, X, triángulo, cuadrado, X, X.
Jugar como Rex: cuadrado, X, X, cuadrado, triángulo, triángulo
Ver todo el FMV: X, X, X, círculo, cuadrado, triángulo

Crash Team Racing (***Playstation***)
En el menú principal, sostener L1 y R1 y entrar lo siguiente. Se oirá un sonido para confirmar.
Elegir pingüino de Penta:
Abajo, derecha, triángulo, abajo, izquierda, triángulo, arriba.
Elegir sierra Roo
Derecha, círculo, círculo, abajo, arriba, abajo, derecha
Abra N. Tropy
Abajo, izquierda, derecha, arriba, abajo, derecha, derecho.
Demostración de jugable de Spyro 2:
En la pantalla de juego nuevo, sostener L1 + R1 y apretar abajo, círculo, triángulo, derecho.
Almohadillas del turbo excelentes
Sostener L1 + R1 y triángulo, presionar derecha, derecha, círculo, izquierda en el menú principal. Un sonido confirmará entrada del código correcta.
Bombas ilimitadas
Sostener L1 + R1 y apretar abajo, derecha, derecha, abajo, abajo en el menú principal. Un sonido confirmará entrada del código correcta.
Fruta de Wumpa ilimitada
Sostener L1 + R1 y apretar abajo, derecha, derecha, abajo, abajo en el menú principal. Un sonido confirmará entrada del código correcta.
Máscaras ilimitadas
Sostener L1 + R1 y apretá start, triángulo, derecha, izquierdo, círculo, derecha, abajo, abajo en el menú principal. Un sonido confirmará entrada del código correcta.
Contador de turbo de vista:
Sostener L1 + R1 y triángulo, presinar abajo, círculo, arriba en el menú principal. Un sonido confirmará entrada del código correcta.
Album de recortes:
Sostenga L1 + R1 y apriete arriba, arriba, abajo, derecha, derecha, izquierda, derecha, triángulo, derecha.

Cool Boarders 4 (***Playstation***)
Poner esto como nombre del personaje
ICHEAT: todos los jugadores, tablas y montañas
IMSPECIAL: todos los eventos especiales

Knock out Kings
Playstation
Luchar como un oso
En el menú principal presionar derecha + cuadrado, derecha + triángulo, derecha + círculo, derecha + X. Si lo hiciste bien escucharás unas campanas. Ahora elegí cualquier boxeador y pelearás como un oso.
Cabezas grandes
En el menú principal presioná izquierda + círculo, izquierda + triángulo, izquierda + cuadrado, izquierda + X. Ahora elegí cualquier boxeador y tendrá un gran cráneo.
Giant boxer
Creá un boxeador en el modo carrera y ponele como nombre PSIRULES. Salvá el luchador y reseteá tu Playstation. Ahora cargá el jugador en modo carrera y verás que sus estadísticas y tamaño se han incrementado dramáticamente.
Aguante Action, River y los videojuegos.

Iván Ezequiel Casas
Capital Federal

Hola, gamemaníacos:
Soy Manuel y tengo 14 años. Poseo una PC y una SNes. Esta es la primera carta que mando y quisiera que la publiquen. Además compro la revista todos los meses y me gustó mucho lo que dijo Martín Choque, de Mendoza, en la edición Nº 92 y quiero apoyarlo porque tiene mucha razón. Banda, leí la nota que está debajo del sumario y estaba pensando que, si siguen así, tendrán que poner una revista aparte para las cartas gamemaníacas. Bueno, basta de charla y vamos a los trucos.

Twisted Metal III (***Playstation***)
En password poné:
▲ ● ↑ → ↓ : armas infinitas
← → ← → ↑ : Ricachet gigante
→ → → ← ← : misión en Deatermach
↑ start ↓ L1 ■ : misión en Tournament
← ← ← → → : Sweeth Thoot en Deatermach
● ● L1 L1 start: Sweeter Thod en Tournament
↑ ↑ X X ↑ : pista resbaladiza
▲ ● ↓ ← ↑ : empujar el doble que lo común (sirve más para Thunfer)
L1, L1, R1, R1, R1: especial infinito
Jugando:
Salto: ↑ ↑ ←
Invisible: ↑ ↓ ← →
Hielo: ← → ↑
Rear atack: ← → ↓

Quake II (***PC***)
Apretá el botón que está del lado izquierdo del número 1 (no del teclado numérico) para bajar la barra. Ahí colocá los siguientes códigos:
GOD: invencibilidad
GIVE ALL: todas las armas con municiones
NOTARGET: los enemigos no te detectan
También si colocás algunas letras y apretás Tab si hay un truco te lo ponés según orden alfabético.

Turok 2 (***PC***)
En Enter cheat poné Oblivion / Soutt Here. Luego andá a cheat y elegí el truco
Bueno, eso fue todo y les mando un desafío. Quiero trucos para **Quake III arena** (***PC***) y el **Twisted Metal 4** (***Play***). Si es posible,

todos. Chau y hasta la próxima.

Manuel Cánepa
San Nicolás - Bs. As.

Otra vez, de nuevo. ¿Cómo andan, tíos? ¿Bien? Bueno, yo con ganas de algún día lograr algunos objetivos; uno de ellos es tener la Playstation, los demás son secretos.
Ya les di todo de Golden Axe (zaga de **Mega**). Ahora hay un nuevo truco y los demás juegos son muy impresionantes, lo fueron cuando salieron y para mí lo son.

Golden Axe II

Ya sabés cómo obtener magia ilimitada y sabés que no debe sobrepasar su línea de magia; o sea Tyris tiene 6 (Magic) AX tiene 4 (Magic), Gilius tiene 3 (Magic). La simple forma de activar y a la vez pero si pasás, ejemplo (el límite de AX a 5 libros mágicos, se pone en posición de ejecutar su poder y se traba.
Bueno, después de darte esta explicación, para que recuerdes, acá hay un truco nuevo.
8 credits: en la pantalla 1p play-options. Bajá a options y apretá A + B + C al entrar a options. Soltá sólo A. Luego aumentá TV Life Meter (sin soltar B + C) y andá a exit, apretá start y aparecerá 1P play (apretá start) y dirá normal game, apretá start (todo sin soltar B + C) y tenés 8 continues más.

Double Dragon V (Mega - Snes)

The Shadow Falls
Los movimientos corresponden al pad 1.
Comandos
A = alejate de tu oponente (←)
D = abajo (↓)
DA = abajo - izquierda
DT = abajo - derecha
HK = patada fuerte (hard kick)
HP = puño fuerte (hard punch)
K = cualquier patada
LK = patada ligera (light kick)
LP = puño ligero (light punch)
MK = patada mediana (medium kick)
MP = puño medio (medium punch)
P = cualquier puño
T = derecha (→)
\+ = apretar simultáneamente
Jimmy - Billy Lee
Dragon ataque (poder): ← (2 segundos) → + P
Gancho del dragon: T, DT, D + P
Giro del dragón: D, DA, A + P
Ataque deslizante: D, DA, A + P
Algunos movimientos hay que mantener la tecla (→) o (←) o (↓) 2 segundos para que salgan.
Sekka
Ataque volador: A (2 segundos), T + HK
Patadón trompo: ↓ + MK (2 veces)
Deslizar; D, D + LK
Ataque con garra: D, DA, A + P
Ataque de pies a cabeza: T, T + HK
Garra giratoria: D, DA, A + K
Bones
Ojos lázer: D, DA A + P
Brazo martillo: T, T + MP
Tirar cráneo: A, T + P
Disparo: T, DT, D + K
Ataque vertebral: T, T + MK
Blade
Ataque volador: a, T + P
Corte desgarrante: D, DA, A + MP
Patada giratoria: A, T + K
Cuchilla arrasadora: apretá LP muchas veces
Corte lateral: A, T + P
Jawbreaker
Cabezazo + ataque bulldog: lento: T, T + LP rápido: T, T + HP
Grito detonante: D, DA, A + P
Vómito: A, T + P
Chispa terrestre: T, DT, D + K
Masticar y escupir: T, T + HK (pegado al oponente)
Countdown
Chohete: T, T + K
Disparar misil: T, DT, D + K
Lanzallamas: D, DA, A + HP
Giro grande: A, T + K
Ojo lázer: A, T + P
Ice pick
Cabeza de martillo: T, T + MP
Bola congelante: A, T + P
Gran salto: D, DA, A + LK
Daga de hielo: D, DT, T + P
Descuartizar: LP apretar varias veces
Trigger Happy
Plasma explosivo: ← → + P
Gancho poderoso: T, DT, D + P
Disparo misil abajo: D, DA, A + K
Puño explosivo: D, DA, A + MP
Campo de fuerza: **Snes**: LP varias veces / **Sega**: LK varias veces
Sickle
Sierra aérea: T, DT, D + K
Sierra terrestre: D, DA, A + P
Tirar cuchilla: D, DT, T + P
Huracán asesino: A, T + P
Pelea como los jefes
(**Snes**) En la pantalla de selección de juego (tournament - options), apretá L, R, ↑ L, L ↓ R, R. Andá a la selección y elegilos.
(Mega) En la pantalla de selección de juego (tournament - options) apretá C, → A, B A, B, B, ← Vas a escuchar la risa de Shadow master.
* Al tener a Shadow master y dominique, podés jugar con dos pad o con el pad 1 en tournament y vs battle, no sirve para quest mode.
* Shadow Master (tomas)
Bola de fuego abajo: A, T + K
Bola de fuego oscura: D, DT, T + P (**Snes**)
A, D T + P (**Sega**)
Teleport: T, DT, DA, A + P
Corrida arrasadora: A, T + P
* Dominique (tomas)
Rayo de la trenza: T, DT, D + K
Patada asesina: salta hacia el oponente, apretá D + MK
Patada giratoria: D, DA, A + P
Deslizar cortante: D, D + LK
Combo mareador de Jimmy - Billy Lee
1 - Saltá y dale una HK a tu oponente
2 - Luego de la patada al bajar tu personaje, apretá rápidamente ↓ + HP
Double Death (muerte a tu doble -

Cartas Gamemaníacas

Snes/Mega)
1 - Tenés que jugar con dos pad, de esta manera es más fácil ya que contra la CPU es jodido.
2 - Al llegar al segundo round o tercero, cuando tu oponente le quede entre un 5% o poco de energía pegate a él y apretá el botón requerido.
Jimmy Lee: apretá HK (se convertirá en esqueleto)
Billy Lee: apretá HP (le pasará lo mismo que a Jimmy)
Sekka: apretá MK (quedará solo su trak)
Bones: apretá MP (se desarmará)
Blade: apretá MK (se derretirá)
Jawbreaker; HP apretalo (perderá los dientes)
Count Down: LP apretala (se convertirá en Cyborg)
Ice Pick: agachado tu personaje, apretá MP (partirá en pedazos)
Trigger Happy: apretá LK (estallará)
Sickle: apretá MK (en Snes: se hunde en el piso. En Mega; sus sierras se entierran en el estómago)
Dominique: apretá MP (se convertirá en miles de larvas)
Shadow master: apretá HK (sufrirá efecto letal: muerte)
*Estos son los botones con los que matás a ese personaje. Ejemplo: si jugás con Shadow Master y tenés de oponente a dominique, apretá MP (y tendrá su muerte) y, por supuesto, es cuando tenga poca energía y en el round decisivo, ya sea 2 ó 3.
Cambio de color: cuando elijas a tu personaje, apretá A: alternativo A: de nuevo original y start para seleccionarlo, esto lo tenés que hacer en la selección de personaje y no apretar start, es igual a Street Fighter II Super.

Primal Rage (**Mega**)
Extra options: en start, apretá ← ↑ → → ↑ ← → → ← ← ↑, entrá y tenés opciones como: energía ilimitada, de un golpe. Matás al pad 1 o pad 2.
Cambio de color: en la selección, manteniendo alguno de estos botones, tenés otro color. Por unos segundos y con start apretado: (ejemplo Chaos)
X: color común
Y: gold
A: verde
B: verde + violeta

Primal Rage (movimientos de remate - parte 2)
Vertigo
Petrificar: mantené (Y + B), apretá ← ← ← sin soltar (Y + B), agrega (X + A) y apretá → →
Achicar y devorar: mantené (Y + B) sin soltar (Y + B), apretá ← ← ← sin soltar (Y + B), apretá (X + A), apretá ↓ ↑
Talón
Descuartización: mantené (X+B), sin soltar (X+B), apretá → ↓ ← ↑ → (círculo 360°)
Corazón desgarrado: mantené (X + A + B) sin soltar (X + A + B) apretá → ↓ ← ↑ ↓ (rápidamente).
Los movimientos tenés que hacerlos varias veces, porque la máquina, a veces, no los toma (y hay que hacerlos rápidamente).
Blizzard
A volar: mantené (X + Y + A + B), sin soltar (X + Y + A + B), apretá ↓ ↓ ↓ ↓ ↑.
Paliza cerebral: mantené (X + Y + B) sin soltar (X + Y + B), ↓ ↓ ← ↑ →
Sauron
Mordida letal: mantené (X + Y + A + B) sin soltarlos apretá ← → ← → ←.
Comida siniestra: mantené (X + A) sin soltar apretá ↓ ↓, sin soltar (X+A) apretá y mantené (Y+B), mantenelos y apretá ↑ ↑.
Nuevos movimientos de remate (*arcade*) - Sólo para las máquinas Chaos
Patán: apretá (High quick + fierce + low quick + fierce) → → → ← ← ←.
Diablo
Infierno: apretá (high quick + low quick + fierce) ↑ ↓ ↑ ↓ ↓.
Armadon
Agujas asesinas: apretá (High quick + fierce + low quick + fierce) ↓ ← ↑ ↓
Vértigo: (high quick + fierce + low quick + fierce) ← ← ← ↓ →
Talón
Estampida: (high quick + fierce + low quick + fierce) → ← ↑ ↓.
Blizzard
Redención: (high quick + fierce + low quick + fierce) ↓ → ↑ ↓ ↑.
Sauron
Aplastamiento mortal: (high quick + fierce + low quick + fierce) ↑ ↓ ↑ ↓ ↓.
*Aclaración: los que están entre paréntesis hay que apretarlos simultáneamente y mantenerlos.
*Estos movimientos de remate no andan en **Genesis** (**Sega**), ya los probé.

Primal Rage (**Mega**)
Poderes primitivos de un solo botón: si tenés un pad de 6 botones, ¡cool!, andá a la palabra options y entra a 6 button pad configuration, abajo hay dos especies de botones especiales, conocidos como control 1 (extras) con → (adelante). Activalos con spacial. Ambos extras, varias veces con →, hay tres tipos de niveles: 1 - 2 - 3 para ambos. No puede haber iguales.
Movimientos primitivos (1 solo botón).
*Acá tenés que hacer cada botón, tenés en cuenta que extra 1 es 2 y extra 2 es C. En modo special.
Blizzard
Special 1: golpe destructor
Special 2: respiro congelante
Special 3: agarre violento (pegado al oponente)
Chaos
Special 1: agarre de gargante
Special 2: vómito
Special 3: santo destructor
*La diferencia es que después, los movimientos finales son difíciles de hacer al activar 6 botones.
Sauron

Special 1: campo de fuerza
Special 2: derrumbe de piso
Special 3: cabezazo volador
Talon
Special 1: ataque escurridizo
Special 2: corrida asesina
Special 3: ataque de furia
Vértigo
Special 1: ataque vudú
Special 2: escupida envenenada
Special 3: teleport circular
Armadon
Special 1: protección de púas
Special 2: caída con púas
Special 3: cornada asesina
Diablo
Special 1: llamarada
Special 2: fuego al pie
Special 3: teleport infernal

Fernando Novas
Sarandí - Bs. As.

Bueno, les doy unos trucos para que se guíen un poco con la ***Playstation***.

Silent Hill - opciones extra
Entrá a la pantalla de options del menú principal o pantalla de ítems y presioná L1, L2, R1 o R2. Luego, el menú extra options. Aparecerá una pantalla como la siguiente:
WEAPON CONTROL: PRESS/SWITCH
BLOOP COLOR: NORMAL/GREEN/VIOLET/BLAK
RETREAT TURN: NORMAL/REVERSE
WALK/RUN CONTROL: NORMAL/REVERSE
AUTO AIMING: ON/OFF
Bebidas de energía en el hospital
Para tres bebidas de energía, buscá la máquina de bebidas destruida en el primer piso del hospital.

Tomb Raider 3: saltear nivel
Mientras jugás, presioná rápidamente L2, R2, L2 (2), R2, L2, R2, L2, R2, L2 (4), R2, L2, R2 (4), L2
Si lo entraste correctamente, Lara dirá "nope".
Todas las armas, medkits, bengalas y save crystals
Mientrás jugás, presioná rápidamente L2, R2 (2), L2 (4), R2, L2, R2 (2), L2, R2(2), L2 (2), R2, L2 (2), R2
Si entrás el código correctamente, Lara gritará.
Toda la energía
Mientras jugás, presioná rápidamente R2 (2), L2, R2, L2 (6), R2, L2 (3), R2, L2 (5). Si entrás el código correctamente, Lara dirá "¡ahhh!"

Ridge Racer Type 4 - vehículos nuevos
Sacá los 320 del juego. Luego el personaje de Pac-man y el auto de Sony Eat'em up estarán para seleccionarlos en el modo Time attak.

Mortal Kombat Trilogy - menú de configuración secreto: andá a la pantalla de opciones e iluminá cualquiera de éstas. Pulsá L1+L2+R1+R2+arriba.
Si lo hiciste bien, escucharás un ruido y lo podrás seleccionar.

Need for Speed 4: High Stakes-autos nuevos: completá el modo Hot pursuit con cada auto de policía para obtener un nuevo auto (BMW M5, Corvette, Porsche, Caprice y Lamborghini).
Auto fantasma: entrá a la pantalla de Game options y seleccioná la opción User name. Luego entrá Flash como nombre del jugador. Si lo entraste correctamente, la frase Cheat activated aparecerá. Nota: habilitando este truco te sacará la opción de salvar un juego.

Lucas Bonel
Rosario - Santa Fe

Fanáticos de Action Games:
Hola, soy Fabricio, de Concordia, Entre Ríos. Esta es mi cuarta carta que mando y espero que la publiquen como a las demás. Les cuento que tengo la mejor consola (Playstation) con 40 juegos y 4 demos. Bueno, ahora para los que tienen ***Playstation***, ahí van algunos trucos.

Command & Conquer: Red Alert - Todos los trucos que ahora les voy a dar se tienen que hacer durante el juego, en la barra del costado. Ubicate en la parte de los símbolos ● X ■ ▲ y con el círculo presionales encima los siguientes códigos.
Para ver todo el mapa: ■ ● X ■
Ganar la misión: X ■ ■ ● ▲ N
Planta nuclear gratis: ● X ● ■ ■
1.000 dólares: ■ ■ ● X ▲ ●
Cronómetro gratis: ● ● ■ ■ X
Para bombas gratis: ■ X ● ● X ▲
Bomba nuclear gratis: ●X●▲■▲
Conversión de minerales: X ● ▲ ▲ ● X

Wipeout XL - para los siguientes trucos tenés que presionar start durante el juego y mantener L1+R1 + select y sin soltarlos presioná:
Sin daños: ▲ X ■ ● ▲ X ■ ●
Sin tiempo: ▲ ■ ● ● ▲ ■ ● X
Armas ilimitadas: X X ■ ■ ● ● ▲
Ametralladora: ■ ● X ■ ● X ▲
Para conseguir estos trucos en la pantalla principal mantené L1+R1 + select y sin soltarlos apretá la siguiente combinación para el efecto deseado.
Todas las pistas: ■ ● ▲ ● ■
Nave Piraña: X X X X ● ▲ ■
Vehículos cómicos: para hacer esto, tené apagada la máquina. En el joystick sostené L1, R2, start y select y luego encendé la máquina. Sostené los botones hasta que aparezca Wipeout XL Copyright y en ese momento soltá los botones.

Micro Machines V3 - Estos trucos se deben hacer en el Enter Came al comienzo. Para el truco que desees poné el código como nombre.
Nueve vidas en Single Player: CATLIVES
Todas las pistas en multiplayer: GIMMEALL
Tanques en multiplayer: TANKS-4ME
Tanques sin munición en multiplayer: NO TANKS
Pistas resbaladizas en multiplayer: WINTERY
Largada turbo: cuando está por empezar la carrera, acelerá cuando oigas el segundo bip.

Cartas Gamemaníacas

Estos trucos que les voy a dar se hacen con el juego en pausa. Si querés desactivar el truco sólo hacelo de vuelta.
Transformación de coche: ↓ ↓ ↑ ↑ → → ← ←.
Doble velocidad: X ● ■ ▲ (4 veces)
Otros coches lentos: ● ▲ ■ X ● ▲ ■ X.
Visión trasera del coche: ← → ■ ● ← → ■ ●.
Súper salto: ■ → → ↓ ↑ ↓ ← ↓ ↓.
Modo debug: ■ ↑ ↓ ↓ ■ ● ● ▲ X.
Si activaste el modo debug presionando lo siguiente durante la carrera, hará lo que desees:
Ganar la carrera: select+X
Acercar o alejar cámara: select+L2 (o R2)
Elegir ángulo de cámara: select+direccionales
Piloto automático: select+■
Destruir todos los vehículos de la carrera: X+▲+●+■
Grand Theft auto: andá a New Game y en la pantalla de selección del personaje, apretá cuadrado para darle un nuevo nombre e ingresá el código que vos quieras.
GROOVY: todas las armas
BLOWME: coordenadas
WEYMEY: 9.999.990 de dinero
EATTMIS: nivel máximo deseado
CHUFF: sin policías
CAPRICE: todas las ciudades
MADEMAN: todas las ciudades y armas: BSTARD: todas las ciudades, armas infinitas, coordenadas, nivel máximo y 99 vidas.
GEX3 - juego en pausa, mantené L2 y presioná la combinación de botones para el truco que quieras:
Selección de nivel y cosas extras: ↑ ● → ↑ ← → ↓. Presioná select para tener acceso al menú.
Frases de Gex: ↓ → ← ● ↑ → (con select, Gex hablará)
Invencibilidad: ↓ ↑ ← ← ▲ → ↓
Bueno, eso es todo, quería mandarles saludos a Bona, Pablo, Ariel y Rubén, a Estefanía, sol, Vanesa y a otros más, menos a Juan Manuel Beybrison y advierto al pueblo concordiense que, si lo conocen, se alejen de él, porque lo único que hace es traer problemas, como a mí y a unos amigos, que nos trajo 10 amonestaciones. Así que cuidado. Bueno, saludos a la Redacción y ¡aguante Action y San Lorenzo! ¡Abajo las otras revistas de juegos! ¡Chau!
PD: JMB, este año, no te me acerques porque vas a ligar.

Fabricio Prato
Concordia - Entre Ríos

Hola, amigos de Action:
Les mando unos trucos para Playstation.
Blodi Roar 2
Lucha como Gado - completá el juego con cualquier luchador en el modo arcade.
Luchá como Shen Long - vencé a Shen Long en el escenario especial. Esto desbloqueará el final 1 en el menú de películas e imágenes.
Opción de vestuario - completá el juego en el modo arcade para tener acceso a la opción de vestuario, al modo cabezones y para recuperar velocidad.
Elegir modelo - completá el juego con cualquier pesonaje en el modo Story.
Vestuarios extra - completá el juego con todos los personajes en el modo arcade. Pulsá start en la pantalla de selección de personajes para elegir un cuarto traje.
Resident Evil 2
Jugar como Hunk - terminá el primer escenario con ranking A, terminá el segundo escenario con los dos personajes en ranking A. Guardá el juego y podrás tener acceso a un minijuego: "El cuarto sobreviviente".
Jugar como Tofu - terminá cada escenario tres veces con ranking A, de manera que jugués primero, segundo, primero, segundo, primero, segundo. No guardés el juego (ni una vez), cuando tengas las seis en tu memory card, guardá la cuarta.
Chau. Me despido y para la próxima carta les mandaré el truco de Resident Evil 2: cómo jugar con Chris y Ada.
Esto es todo, espero que publiquen mi carta, ya que es la primera que les mando. Chau.
PD: Aguante el punk rock y los juegos de video.

Diego Gamero
San Miguel - Bs. As.

Querida Action Games:
Me llamo Osvaldo Sosa y tengo una Playstation y poseo unos 65 compact y quisiera saber si el juego Los campeones tiene trucos, si alguno de ustedes lo conoce por el otro nombre que tiene Get in the tomorrow. Algunos dirán que este juego es tonto, lo sé, pero los desafíos a los gamemaníacos a que respondan mi desafío, si se atreven.
La otra duda que tengo es para terminar el juego (Argentina, Francia, Italia, Alemania) en modo Junior; si alguien lo terminó en modo difícil, porque los 4 países como Argentina, Francia, Italia, Alemania, y por qué no aparece Brasil y para qué sirven estos códigos.

9) [↑↓← → X^{30}] [← →↓ ← X^{25}] [→↓← Δ^{25}]
[← ↓ → Δ^{25}] 10) [→← ↓↑ X^{30}] [↑ ←↓ → X^{25}]
[→ ↓← Δ^{25}] [←↓ → Δ^{25}]
10) [← → ↓ ← X^{25}] [↑ ←↓ → X^{25}] [→↓←↑ X^{20}]
12) [↓ X^{12}] [→ X^{12}] 10) [↓←↑ X^{20}] [→ X^{12}]
11) [→↓← X^{20}] [→ X^{12}]

Supongo que deben ser para los 2, 3 trucos que tienen y si alguien lo logró hacer, díganme cómo se hace y los de combinación. Si tiene algún truco para activarlos y, por favor, contesten, porque es la primera vez que escribo y en ninguna revista encuentro trucos para Los Campeones.

Osvaldo Daniel Sosa
Villa María - Córdoba

Un fuerte abrazo a todos,

La Banda

PC

HAUNTED CASINO

Si cruzás un game de juegos de azar con un game de horror...¡sale una bazofia!

Tal vez la idea no hubiera sido tan mala: agarrar un game de horror tipo The 7th Guest y en lugar de rompecabezas ponerle juegos de azar. Pero en este caso, el resultado tiene lo peor de ambos elementos, y fracasa miserablemente.

EL JUEGO: NI HORROR NI DIVERSIÓN

El game empieza con un video que te cuenta la historia del Casino y Hotel de Madam Zuinga, ahora una fea ruina que se parece a la casa de los Locos Adams. También hay algo sobre una chica que encontró una caja misteriosa que contenía un objeto también misterioso, y después entrás en acción vos para descubrir el Misterio del Casino Embrujado.

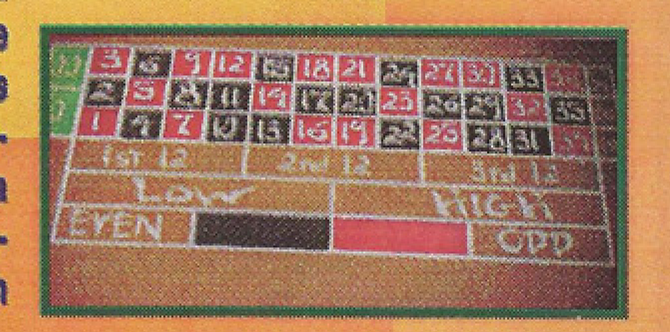
Desde ya te aclaramos que en este game no tenés que resolver ningún misterio. Como en 7th Guest te movés por caminos predeterminados a través de una mansión oscura. Algunos cuartos están cerrados hasta que podés encontrar ciertos objetos en otros cuartos, por ejemplo no podés entrar al cuarto Joker Poker hasta que hayás ganado la llave de la Máquina Tragamonedas.

Tu meta final es quebrar la banca al ganar 500.000 dólares, lo que te da el derecho a jugar The Machine y derrotar al fantasma de Madam Zuinga. El problema es que empezás con sólo 1.000 dólares, y tenes que jugar mucho antes de llegar al final. Mientras, vas a ver bastantes videos de fantasmas que aparecen y desaparecen ...pero que ni asustan ni divierten.

Hay una opción para dejar de lado la aventura y jugar cualquiera de los juegos. Pero no es probable que quieras hacerlo, porque son juegos feos y la interfaz es muy poco amistosa.

EL JUICIO: ¡PASO!

Tanto si te gustan los games de horror como si te interesan los juegos de azar ...hay otros games mucho mejores que éste. Lo único que tiene de bueno es que no ocupa mucho espacio en el rígido...



SCRABBLE

Uno de los más populares juegos de mesa con palabras llega a la PC ...y algunos dicen que es hasta mejor que el original

Hasbro se tomó el trabajo de convertir muchos de sus juegos de mesa más populares a la PC: Monopoly, Battleship y Yahtzee ya vienen en CD-ROM, y por supuesto ahora llega el gran clásico de los juegos con palabras, el Scrabble (seguro que tu papá o tu abuelito lo jugaron de chicos).

A diferencia de muchos programas berretas que se hacen por ahí para ganar un poco de dinero sin mucho trabajo, Scrabble no fue creado por novatos, ni es una vaga imitación del original de mesa. Se trata de una versión re-fiel del original ...algunos hasta dirán que es mejor.

EL JUEGO: CLÁSICO CON MEJORAS

Aunque Scrabble es un juego relativamente sencillo de comprender, el game trae ayuda para cualquiera de las reglas. Incluso hay una lista de los valores y número de cualquiera de los cuadritos con letras que vienen en el juego (aclaremos para algún marcianito recién llegado que ande por ahí que tenés que ir poniendo esos cuadritos para formar palabras).

El programa también trae su propio diccionario para ayudarte a resolver rápidamente cualquier duda sobre ortografía o sobre la existencia misma de una palabra. Por ejemplo, si tu oponente afirma que no existe la palabra XI, con unos pocos clics del mouse le podés demostrar que es el nombre de la decimocuarta letra del alfabeto griego.

Podés elegir entre tres oponentes de la computadora, cada uno con su propio nivel de habilidad (5 niveles: Novice, Intermediate, Advanced, Expert, y Champion).

En el primer nivel, Novice, la computadora juega con palabras muy simples, principalmente cortas (tres o cuatro letras). En cambio, en el modo Championship, la computadora es casi invencible, y se aparece con palabrejas de siete letras que nunca habrás oído. Después de todo, se conoce de memoria un diccionario muy amplio. (De paso, el diccionario es el Official Scrabble Players Dictionary, que acepta casi cualquier cosa como nombres de letras y otras combinaciones raras).

LO MEJOR: EL FACTOR HUMANO

Aparte de ofrecerte niveles múltiples de desafío, el game trae también opciones de módem, red e Internet para jugar con los oponentes más difíciles y divertidos, o sea, otros seres humanos.

Algunas otras ventajas del game sobre el juego de mesa antiguo son: la opción Definitions, que te permite mirar el significado de cualquier palabra que ponga la computadora. Esto es especialmente útil cuando estás jugando en el nivel Championship y aparecen palabras que no conocés (digamos que además podés aprender palabras nuevas sin necesidad de ir al "cole", y después derrotar a tus oponentes humanos si las usás).



También hay una opción Hint, que te da una lista de las palabras que podés formar con su total de puntos. Una opción Word Lister te indica todas las palabras que podés formar con las letras que tenés (y vos elegís la que puede servir para el tablero en ese momento). Y una opción Tiles Remaining te muestra rápidamente todos los cuadritos con letras que todavía faltan jugar.

LO PEOR: ALGUNAS DUDAS

La versión que vimos estaba en inglés. ¿Alguien se anima, aunque sea con la dificultad en Novice? (Para los que planean irse a vivir a USA, es un modo excelente de aprender inglés). En resumen, es una versión excelente y muy enriquecida del juego tradicional. Si es mejor o peor que jugarlo en un tablero... ¡Seguramente para los gamemaníacos, todo es mejor si está en la pantalla!

MEJORAMOS CUALQUIER OFERTA QUE TENGAS

VIDEOJUEGOS AUDIO ORO

COMPRAMOS TU MAQUINA USADA O LA TOMAMOS EN PARTE DE PAGO

E-mail: videojuegos@uol.com.ar

AV. PUEYRREDON 338 (FARMACIA) • TEL/FAX 4 863-0012

Traé tu Playstation usada, juegos y CDs, o tu Sega y cartuchos o tu Nintendo 64 que te los cambiamos por una nueva Playstation con análogo

TENEMOS TODOS LOS TITULOS Y NOVEDADES EN PLAYSTATION CD Y SEGA SATURN Y CD PARA 3-DO

GAME BOY OFERTA COLOR





ACCESORIOS

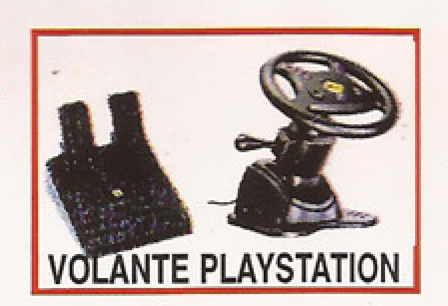
PLAYSTATION ¡¡OFERTA REGALO!!

TENEMOS TODAS LAS CONSOLAS: NINTENDO 64 - PLAYSTATION - SATURN - SUPER NES - 32X - 3DO - SEGA CD - NEO GEO - GAME BOY - GAME GEAR

REPARAMOS PLAYSTATION EN CUALQUIER ESTADO



COMPRA + VENTA + CANJE +



VOLANTE PLAYSTATION

TRAE TU MAQUINA 16 BIT O SEGA CON JUEGOS + DIF. QUE TE LA CANJEAMOS POR UNA PLAYSTATION O SATURN



CON TU COMPRA LLEVATE UN REGALO SORPRESA (PEDILO)



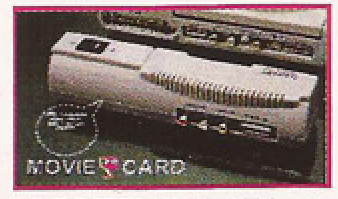
PS2

RESERVA TU PSX2

SEGA Y CARTUCHOS ¡¡OFERTA!!

¡¡¡TENEMOS TODAS LAS MAQUINAS EN OFERTA!!!

ACERCATE Y PROPONE TU FORMA DE PAGO



MOVIE-CARD SUPER OFERTA

SERVICIO TECNICO DE MAQUINAS DE VIDEOJUEGOS PLAYSTATION - SATURNO, CONSULTA SIN CARGO

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

NO COMPRES SIN CONSULTAR

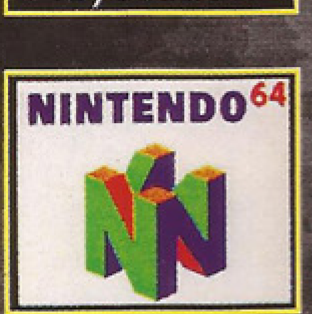
TARJETAS DE CREDITO HASTA 12 PAGOS

ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DE VIDEO-JUEGOS (CAVI)

AV. PUEYRREDON 338 (FARMACIA) • TEL/FAX 4 863-0012

E-mail: videojuegos@uol.com.ar





PlayService

SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO







Reparamos todo tipo de videojuegos en el acto con repuestos originales y con garantía

Tenemos todo para tu PlayStation: Europeas a Pal N y NTSC, 110V a 220V. Placas y todo lo que necesites para tu equipo

Amplia experiencia comprobada ex técnicos de Tason y Nippon Games

Precios especiales a mayoristas

Presupuestos sin cargo

Pasteur 261 Loc. 6 - Capital Federal

Tel.Fax: 4954-4589

Abierto de Lunes a Viernes de 8:30 a 18:00hs.

y Sábados de 8:30 a 13:00 hs.